第一份由日本遊戲生產商直接支持的電視遊戲雙周刊

1995年12月8日

第13號

遊戲誌 GAME PLAYERS MAGAZINE

雙周刊

最強格鬥
VIRTUA FIGHTER II 拳霸天下

兩大賽車遊戲互撼！
SEGA RALLY CHAMPIONSHIP
VS
RIDGE RACER REVOLUTION

VIRTUA COP有乜新玩法？

《鬥神傳》、《VIRTUA FIGHTER》、《鐵拳2》在個人電腦世界再決高下

教你點樣用PLAY STATION記憶手掣

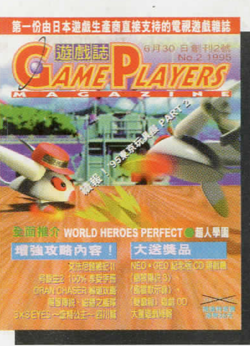
PCE版《同級生》新女角分析

格鬥攻略
侍魂3
X-MEN
鬥神傳S
龍珠Z真武鬥傳
GALAXY FIGHT

~~每本港幣35元~~
推廣優惠價
每本港幣28元



創刊號



創刊2號



第3號



第4號



第5號



第6號



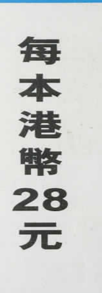
第7號



第8號



第9號



第N號（未有！）

有買趁手！
《遊戲誌》補購程序——LOGON！

AIM

◆為求打爆機，需要舊GAME攻略法
◆為咗儲齊一套完整遊戲紀錄
◆愛嚟去旅行時「透爐」用
◆為咗儲本第日炒得嘅書

METHOD A——郵寄

PHASE 01

填妥補購表格（影印亦可）

PHASE 02

寫張銀碼足夠嘅支票；抬頭請寫「CINEASTE INTERNATIONAL LTD.」

PHASE 03

寄嚟《遊戲誌》（地址：旺角郵政局郵政信箱79489號；信封面請註明「補購」字樣）

PHASE 04

等收書啦！

METHOD B——親臨補購

補購地址：香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓
補購時間：星期一至六上午11時至下午1時、下午2時半至5時；星期日及公眾假期休息。
注意：親臨補購前請先致電本刊辦事處預訂補購期數

《遊戲誌》補購表格

姓名：＿＿＿＿＿＿
年齡：＿＿＿＿＿＿
地址：＿＿＿＿＿＿

聯絡電話：（日間）＿＿＿＿＿＿
（夜間）＿＿＿＿＿＿
郵寄地址：（如與上列地址不同）＿＿＿＿＿＿

身份證號碼：＿＿＿＿＿＿（ ）
支票號碼：＿＿＿＿＿＿

補購期數	數量	×	單價	= 金額
		×		=$
		×		=$
		×		=$
		×		=$
郵費		×	$6.5	=$
合計				$

郵購地址：旺角郵政局郵政信箱79489號；信封面請註明「補購」字樣

備註：
◆本刊恕不接受海外補購
◆如寄來支票之銀碼與表格上所列補購數量不符，本刊恕不受理，寄來支票將盡快退回
◆本刊保留拒絕補購之權利
◆如部分期數經已售罄，本刊將不另行通告



上一次班馬，我哋搵唔到滿意優質良駒，所以我哋要繼續…**班**…**馬**

誠聘職位：**編輯**

基本要求——

- ◆年18歲以上，男女不俱……
- ◆中文程度良好
- ◆具閱讀日文能力
- ◆對電視遊戲（唔係電腦GAME！）有相當程度認識
- ◆具雜誌出版經驗者優先考慮
- ◆擁有堅強嘅鬥志
- ◆無比嘅毅力
- ◆唔怕穿嘅胃
- ◆幾日唔番屋企都冇問題嘅家庭關係

有意應徵者請於星期一至六上午十一時至下午一時、下午三時至六時致電本刊（電話：2380-2223）安排約見；或連同個人資料、履歷、及一篇800字簡短遊戲攻略，寄「旺角郵政局郵政信箱79489號」，信封面請註明「遊戲誌班馬」。

詢眾要求——

《遊戲誌》海外郵購服務

《遊戲誌》編輯部經常收到來自海外的讀者要求訂閱和補購本刊，為了照顧僑居海外的本刊讀者，及中國大陸的各界友好，現特設海外郵購《遊戲誌》服務，海外讀者只要填妥表格，連同銀碼足夠的劃線支票，寄來本刊辦事處，便可在海外欣賞到同聲同氣、原汁原味的《遊戲誌》了！

本地訂閱？住得咁近，自己落街買咪仲快！

補購 每本港幣28元正

另加郵費（每本港幣）——空郵（第一郵區）：$25.40
空郵（第二郵區）：$32.70
平郵（中國、台灣、澳門）：$10.50
平郵（其他國家）：$17.50

訂閱

空郵（第一郵區）
一年（25期）：$1335
半年（13期）：$694
空郵（第二郵區）
空郵一年（25期）：$1517
空郵半年（13期）：$789

平郵（中國、台灣、澳門）
一年（25期）：$962
半年（13期）：$500
平郵（其他國家）
一年（25期）：$1137
半年（13期）：$591

注意

◆海外訂閱人士須安排一位本地聯絡人以便日後查詢
◆本刊恕不接受本地訂閱
◆如寄來支票之銀碼與表格上所列補／訂閱數量不符，本刊恕不受理，寄來支票將盡快退回。
◆本刊保留拒絕補購／訂閱之權利

查詢電話：（852）2380 2223

補購地址：香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓；信封面請註明「《遊戲誌》海外訂購」字樣。

海外訂閱／補購表格

姓名：

年齡：

郵寄地址（*請用英文正楷書寫*）：

本港聯絡人：

聯絡人地址：

聯絡人電話：

支票號碼：

☐**補購**

補購期數	數量 ×	單價 = 金額
	×	= $
	×	= $
郵費	×	= $

☐**訂閱**

本人欲自第＿＿＿＿期開始訂閱《遊戲誌》：

郵寄方式（請在適用方格處加上X號）

空郵（亞洲）
☐ 一年（25期）：$1335
☐ 半年（13期）：$694

平郵（中國、台灣、澳門）
☐ 一年（25期）：$962
☐ 半年（13期）：$500

空郵（歐、美、澳洲）
☐ 空郵一年（25期）：$1517
☐ 空郵半年（13期）：$789

平郵（其他國家）
☐ 一年（25期）：$1137
☐ 半年（13期）：$591

遊戲誌 GAME PLAYERS MAGAZINE



ET_MAX[奧斯丁 اوستن] 掃描制作

年度總回顧第一彈

猛料專題

新 GAME 速報

攻略一族

遊戲玩家有話說

賞心樂事

◆PUBLISHER／CINEASTE INTERNATIONAL LTD.◆EDITORIAL TEAM／MICKEY CHAN、JAMES WONG、ARES LEE、CHAN WIDDON、赤目黑龍◆FREELANCE WRITER／FUKUDA、威記、ZAC、斷影騎士月狼、史奈達◆DESIGNER／ANTHONY LEUNG、子濃◆COVER DESIGN & 3D MODELING／ANTHONY LEUNG◆GRAPHIC ARTWORK／DIGITAL PREPRESS SERVICES LTD.◆COLOUR SEPARATION／DIGITAL PREPRESS SERVICES LTD.◆PRINTING／PREMIER PRINTING GROUP LIMITED◆DISTRIBUTION AGENT／TAK KEUNG KEE(NEWS HAWKER)、INFO RESOURCES LTD. (COMICS BOOK SHOP & GAME SHOP) TEL:(852)2866-9866◆ADVERTISING AGENT／INFO RESOURCES LTD. (852) 2866-9866

GAME PLAYERS MAGAZINE PUBLISHED BY CINEASTE INTERNATIONAL LTD. ADDRESS: 7/F, FOOK LEE COMMERCIAL CENTRE, TOWN PLACE, 33 LOCKHART ROAD, WANCHAI, HONG KONG.
TEL:(852)2380-2223 FAX:(852)2507-5175 MODEM:(852)2390-7775
EMAIL ADDRESS:cineaste@glink.net.hk

圖例

機種

機種	圖示	機種	圖示
3DO	3DO	NEO · GEO	NG
街機	AC	PC ENGINE	PCE
任天堂	FC	PC 個人電腦	PC
PC-FX	FX	PLAY STATION	PS
GAME BOY	GB	超級任天堂	SFC
GAME GEAR	GG	SATURN	SS
世嘉 CD	MCD	VIRTUAL BOY	VB
世嘉五代	MD		

遊戲性質

遊戲性質	圖示	遊戲性質	圖示	遊戲性質	圖示
動作遊戲	ACT	戰略／模擬遊戲	SLG	智力遊戲	PUZ
對戰格鬥遊戲	FIG	體育遊戲	SPT	桌上遊戲	TAB
角色扮演遊戲	RPG	足球遊戲	SOC	電影	MOV
動作角色扮演遊戲	ARPG	賽車遊戲	RAC	電子圖書	ELE. BOOK
戰略角色扮演遊戲	SRPG	射擊遊戲	STG	其他遊戲	ETC
歷險遊戲	AVG				

其他

其他	圖示
雙打	2P.
多人參與	MULTI PLAY
需記憶卡／有記憶進度功能	MEM. CARD
通訊對戰	通訊對戰
不適合十八歲以下人士	III

遊戲索引 *（本索引以遊戲種類及筆畫排序）*

預你唔睇（編者話）

初初裝修的時候，以為新OFFICE不比以往的大多少，搬到來時便發現原來都算很大，實在意想不到。不過，靚靚新OFFICE的興奮期過後，便發現有好多問題——原來新OFFICE開通頂要預先同大廈管請申請、OFFICE的冷氣太勁令我冷傷風、新OFFICE的開放式設計令我乞無處容身（睡覺）、附近好多鬼佬吧令我唔敢放工……不過，明天會更好，一定好快就會習慣。 （米奇）

在製作此期時，實在有點分不出自己身在公司或家裏的感覺，至於原因並不是已習慣了的「壓縮飛行無敵無限不眠不休消防更奮戰」，而是在搬公司後各種謀生工具均不知所蹤，此情況便正如現在剛搬了不久的家一樣(先陣子便曾發生因深夜找不到即食麵而捱餓的慘劇……)。至於可喜的是在移動老巢後各設備也趁機POWER UP了，故現在工作亦方便了不少，至少列印文件已不用再「污辱」老米部電腦，遲點兒一定正式將部腦搞到古靈精怪，例如操作出錯會有亂槍掃射的勁抽聲音，有仲好正好正嘅 WALLPAPER。 （ARES）

自從公司由太子道搬了過灣仔後，不單工作面積大了許多，而且辦公室內的空氣更加清新，不過最好的就是終於可以把內田有紀的海報貼出來，不用再收在櫃底，趕稿時望一望，實在是非常醒神的。總之，筆者希望在新辦公室裏會有更好的表現。 （PUYU 神）

呼……搬屋果然是一件不易的事情，這次搬OFFICE真是弄得十分混亂，而且剛巧遇上出書的日子，便使情況變得更加糟，幸而終於也能順利的完成這次的大搬遷。新的OFFICE真的比以前的大了不少，而且亦比以前的更加漂亮，單是看見那豪華的大堂已叫人……總而言之，新的OFFICE是好多於壞的。不過，由於人手不足，所以依然是要做到……天呀！地呀！救救我們吧！再請不到人的話，相信我們也會很快的倒下來哩！ （很是疲倦的赤目黑龍）

今期個個都寫搬新OFFICE嘅事，再講未免有啲悶，所以都係講吓其他話題。

可能係因為近來太多RPG以外嘅遊戲推出，結果都係要搵番兩位以前「一族」嘅好拍擋 LEYNOS 同 ZACKY 幫手寫稿，遺憾係佢兩個依家各有各嘅穩定工作，否則真係好想搵佢地入嚟共同作戰。

講起嚟，上期在下説過 PS 隻「藤丸」會 HOLD 機之後，有位熱心讀者即刻打電話嚟話原來用開蓋玩嘅方法係可以玩到爆機的 (當然，這是指玩原裝GAME的情況)，不過在下未有時間完成這遊戲，所以還是在這小小的編者話將這方法公諸同好，以免白白浪費了大好的一個遊戲。 （J.J）

使用本書時之注意事項

1. 因本書並非電器用品，請勿接上火牛使用。
2. 閱讀時請與本書保持一定距離。
3. 長時間閱讀本書時，為健康著想，請每隔 1～2 小時休息 10～15 分鐘。
4. 由於本書內容極為詳盡，請避免讓本書受到強烈震盪，或於極端的溫度條件下使用、保存本書，亦請勿將本書分解。
5. 請勿以稀釋液、汽油及酒精等揮發性溶液以至哥士的、潑水拭抹本書。
6. 由於將本書接上投射式電視後亦不會出現任何影象，大家可慳番啖氣。

為健康著想之注意事項

- 請避免於疲倦時或睡眠不足時閱讀本書。
- 閱讀本書時請保持室內有足夠光線。
- 有部分人在閱讀電視遊戲雜誌內過勁猛料時，會引起短時間的筋肉抽搐或失去知覺等症狀。若曾有如此經驗者，請於閱讀同類雜誌前向醫生請教。另外、若於閱讀電視遊戲雜誌時發生以上症狀，請馬上停止閱讀並接受醫生檢查（當然，生死與否與本刊無關）。



世嘉拉你槍斃！？

SEGA RALLY CHAMPIONSHIP

製造商：SEGA
容量：CD-ROM



靚到嚇死你嘅賽車遊戲

這一輪的SATURN遊戲可算是風頭甚勁，主要原因當然是和SEGA三大街機作品幾乎同時推出SATURN版有關吧，但單單移植是沒有用的，還要看移植程度來決定成績，至於結果如何？假如你曾經因為DAYTONA「爆山」而對SEGA RALLY有所保留的話，筆者可以在此説一句：「放心買吧！」

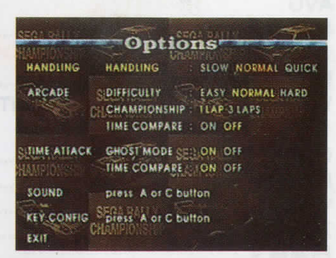
我揀……我揀……我揀……

就如在街機版時一樣，在正式開始遊戲之前，你要先從錦標賽(CHAMPIONSHIP)及練習賽(PRACTICE)之中選擇模式，跟着是選擇車種及以自動波還是手動波操作，若你是選練習賽的話，則還要從三種賽道中選出所走的路才能起步，但除此之外，既然今次是在家庭機上推出，當然就不會決少OPTION讓你作各種設定了，總之，若是你作出一個適合自己的設定，玩起來的樂趣自然會大增。









刺激的二人對戰

當你接上了兩個控制器後，便可在MENU中選擇作二人對戰，基本上，由於這遊戲在練習賽時就已經是只得兩架車，所以你可當他是練習賽來看待的，不過對手既然是人，玩起來當然激烈得多了，而且兩人除了可自由選擇作賽賽道外，更可設定兩車之間的起步時間差以及落後的車會否能得到額外高速以增加兩車追逐時的刺激性。順帶一提，經編輯部多人測試後，發現用世嘉的軟盤來玩這遊戲的話會有點失控，建議大家還是用PAD玩算了。









好了！這就是三條基本賽道的基本攻略！

DESERT

DESERT是三條賽道中最基本的一條，整條賽道有大部份都是直路，即使彎位也是以輕彎(EASY LEFT、EASY RIGHT)為主，而且路面較闊，對於熟習遊戲操作方法非常適合。除了經過樹林起伏路後的左轉接之字路及終點前的大U TURN需要點技巧外，其他部份只要玩過一次相信已足以掌握住。







■在起伏路面前進時，車子一共會向上彈起三次，這時應將車駛向路面較右的位置，這樣便能有較大的角度入彎。




■左轉後再向前走一會，會看到這之字路的提示，這時應事先將車子駛往右邊，看見指示出現便開始稍向左轉，便能以近乎直線的方法通過這彎。




■最後的大U TURN應在入彎到接近一半時按右及剎車掣將車速降到90MPH左右，以滑行的方法令車子通過此彎，然後在回到直路時回軚衝線。

FOREST

SEGA RALLY由於是個以拉力賽為題材的作品，所以是很強調慣性滑行的重要性的，這一點只要你一玩FOREST這版便會馬上察覺到。若是你掌握不到這種駕駛方法的話，一定會撞個焦頭爛額。

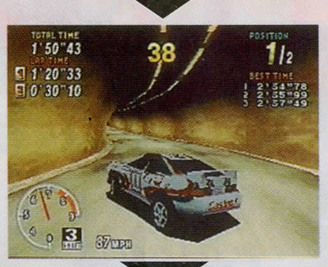








■中途的髮夾彎是這一版最難玩的地方，你必須將車用剎車滑行的方法減速至70MPH以下才能避過撞向山邊的命運。但仍要小心接着的直角彎。


■隧道內的左轉是這賽道的第一個難關，在到達彎角前要先將車子減速，然後在過彎後回軚。





■離開隧道後會再有兩段類似的彎路，同樣需要在彎位到達前預先剎車減速，其中圖中的第二個彎位由於右轉的時間頗長，回軚的時間可能要花點時間來掌握。

MOUNTAIN

MOUNTAIN不愧被稱為EXPERT難度，路面的變化非常大，急彎、U TURN接二連三，而且路面相當窄，一旦刹車入線的速度稍慢也會發生碰撞，但若是你克服不了這賽道的話，是永遠也沒有可能在錦標賽中取勝的。發揮你的根性吧！







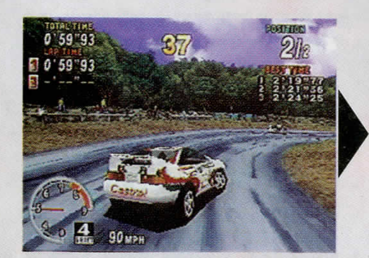


■過了第一個CHACK POINT後會遇上這左直角彎，這時必須在近乎指示出現的同時勁刹車至70MPH左右才能以滑行過這彎角。






■這個直角彎可算是全個遊戲的彎角之王，由於前路大部份都被石塊擋着，刹車時間會很難掌握，而且你更要將車減至近40MPH才能過得了這彎。






■經過了建築物的地區後，會遇上這個類似DESERT地區大U TURN的難關，由於這裏的路面較窄，車子必須減得較慢才不會被離心力拋出賽道。

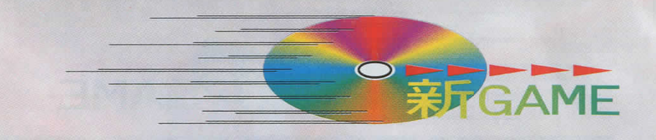
隱藏賽道？這個當然了

當大家熟習了三條賽道後，最後當然便是要向錦標賽模式埋手了。好了，終於在MOUNTAIN版完成時取得第一名的位置。甚麼？為何會突現出現一個EXTRA STAGE的？其實只要你有玩過街機版的話，對這一版是絕不會陌生的，不過即使你未能一次過取勝亦不要緊，因為練習模式中已自動增加了這條賽道，讓你可加以苦練來再作挑戰，祝你能早日成為冠軍中的冠軍吧。









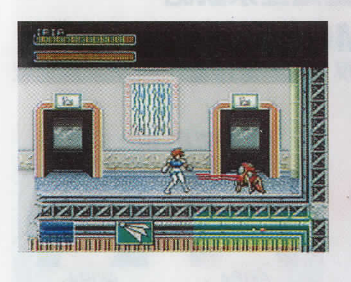
HYPER IRIA

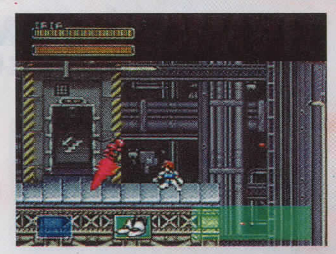


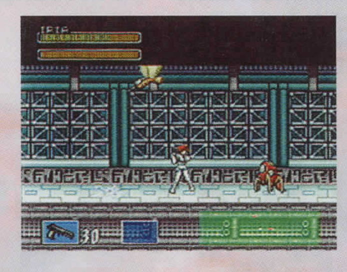
《HYPER IRIA》是由其同名動畫作品改編而成的橫向動作遊戲《IRIA》本來是特撮作品《ZEINAM》（R1nc）中的女主角，IRIA（依莉亞）是一名「搜索者」，而「搜索者」的任務是專門對付宇宙中邪惡之徒，而除了依莉亞之外，她有一名助手，亦是一部電腦，他的名字是波布（：<）。

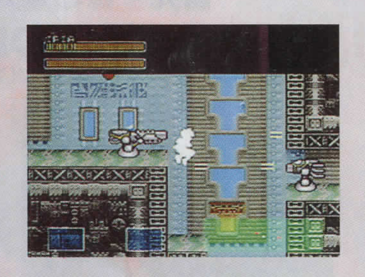
遊戲《HYPER IRIA》的故事基本上與特撮及動畫版作品毫無關連之處，是一個完全獨立的新故事。故事講述依莉亞是首席的「搜索者」，她與電腦系統波布完成了不少艱難的任務任務，而在《HYPER IRIA》之中，玩者可以選擇的任務有4個，分別是FILE No. 02791、No. 16874、 No. 39752、No. 55804，在4個任務完成之後，最後的任務才會出現，那便是FILE No. 82601。

為了執行任務，依莉亞必須要有足夠火力來作支援，所以在武器方面，依莉亞每次除了可以隨身帶備3種武器之外，同時亦可以帶備3件ITEM以作剋敵之用。









武器

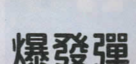
普通手鎗——
這是基本裝備，亦是依莉亞的隨身手鎗，但火力不強，然而其藏彈數卻是不俗的。

三連發步鎗——
單看名子已知道，這是一支可以連射3發子彈的步鎗，攻擊力中等，但已比以上的武器為佳。

二連發手鎗——
性能大致和普通手鎗差不多，但每次可發射2發子彈，而殺傷力亦同時比普通手鎗為大。



擴散步鎗——
可以發射出「3-WAY」子彈的步鎗，攻擊力是步鎗之冠，同時亦是一種有十分多功用的武器。



普通步鎗——
這亦是基本的裝備，是一支每次只可發射1發子彈的步鎗，威力和二連發手鎗差不多。



火箭砲——
這是手提武器中威力最強大的一支，可以將敵人立刻殺死，但只有10發砲彈，所所要小心的使用每發砲彈。



ITEM

普通炸彈——



大型炸彈——

追縱炸彈——



地雷——



爆發彈——



自走地雷——



風車飛標——





鞋——

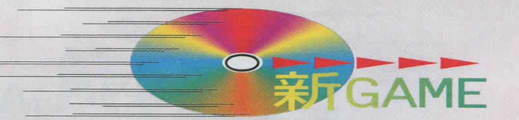


結界陷阱——



摺翼——







VIRTUA FIGHTER 2

移植度接近100%的SS遊戲

製造商：SEGA ENTERPRISES
價格：6800日圓
容量：CD-ROM



街機的「VIRTUA FIGHTER 2」已推出了一段日子，而各玩家亦一直期待其移植版的出現。，終於，「VF2」在SEGA SATURN裡推指出的日子到了！初看見GAME畫面時真的嚇了一跳，竟和街機的畫面一模一樣，可算是完全移植！不如我們現在就一起來看一看SS版「VF2」的世界吧！

系統分析

首先，當你進入標題畫面後，可以有數個選擇，就讓我們來看清楚這些系統吧。

ARCADE MODE

就如你所見，ARCADE MODE 就是街機模式；你要選擇一位角色作戰，總共有十個版面及一個BOUNS STAGE。





VS MODE

這個就是對戰模式，在這模式中，是作為1P和2P不停對戰之用。



EXPERT MODE

這是原本街機也有的超難模式；所不同的是在街機中要使用秘技才能進入此模式，而在SS版中，這已成一個選項了。





RANKING MODE

這是街機中也有的段位認定模式；在此模式中可以測試自己的實力，最低是六級，而最高是九段。



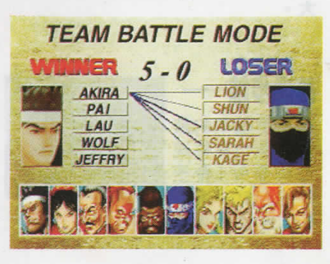


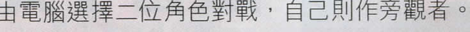




TEAM BATTEL MODE

此模式是可以用五人隊伍的形式作團體戰，其中更可以選擇打完一個對手後回復全部能源或否。





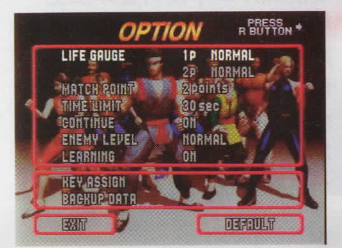
OPTION

進入OPTION 後會有一大堆參數可供調教；大至VER.選擇，小至按鍵的配置也可供玩家選擇。

WATCH MODE

由電腦選擇二位角色對戰，自己則作旁觀者。









什麼是VERSION 2.1？

VIRTURA FIGHTER VERSION 2.1 其實是早前SEGA 於日本推出的對戰專用機體；其和VERSION 2 不同的地方是有很多在對戰中會做成不便的問題都改善過來，使對戰更加刺激緊張！可惜於香港卻無緣試到，現在可於SS版中感受到了。而在《2》和《2.1》之間的分別則有以下幾點：

1. 角色的BACK DASH 不同VERSION 2 的時候，於2.1中是有硬直時間存在的，使其不能作快速逃跑之用。
2. 2.1 的PK COMBO是不能一擊將對手打至倒下的。
3. 「走」的距離比2長，如蹤到對方也不會即時停下。
4. 一些有側閃動作的角色（如舜帝），其側閃移動性能加強了。
5. 比起2 ，被擊至倒地後，其回復起身的時間快了。
6. 在指令輸入方面，比起前作的時間及方向要求嚴格得多。
7. PK CANCEL（PKG）的硬直時間加長了，不像前作時可即時回復移動。
8. 一些於攻擊後自己會倒下的招式，於.21 中，如此時被對手攻擊，其傷害會是1.75倍。
9. 於2.1 中，1P及2P的性能是有微妙的分別的。

人物特性及人物背景

結城晶 AKIRA YUKI

結城晶是十位角色中唯一一位用打擊技的角色，能力上他可算是最平均的一個，速度不太快也不算慢，攻擊力也是一樣。但他的「花招」卻是最多的，他有別人沒有的防守破壞技，此外也有不是獨有的返技，但他的返技卻有齊上、中、下三段，即是除了空中攻擊外，差不多所有攻擊都可以被他的返技反擊！而他的秘招「崩擊雲身雙虎掌」的破壞力更是無可置疑。總之，如果是初學者的話可能會覺得他是一位不甚好用的角色，但如果是一位資深玩家而又是講求技術的話，他可能是一位最強的角色！

最先將八極拳研究、分析，而將它演變成一種究極武術的唯一八極拳承繼者。

於第一回世界格鬥大會中，他應為自己的實力還未夠，所以再朝著修行之路進發。

而他知道第二回世界格鬥大會正在開始，正想試一試他一年間修練的成果，所以他決定參加這次的比賽。


連續技之一：進步里跨……（↗+P+G）


獨步頂膝……（K+G輕按）


躍步頂肘……（←→+P）


猛虎硬爬山！！（↘↘↓←+P）



陳白 PAI CHAN

陳白在設定中是一位使用燕青拳的中國女性格鬥家，她的移動速度比較快，可以使用先拉遠距離後跟着快速接近使出投技的戰法。可惜另一方面她的攻擊比較弱，普通的拳腳作用不大，不宜作為主力的攻擊。至於比較可倚賴的除了投技之外，亦可利用她的速度作中段或下段的二段攻擊，而下段旋風牙擊中後再立即加上一記DOWN攻擊是比較常用及易用的招式，而且攻擊力也不弱。對初學者而言，選用此角色也是一個不錯的選擇，但因攻擊力比較弱，所以比較適合一些有耐性的玩家。

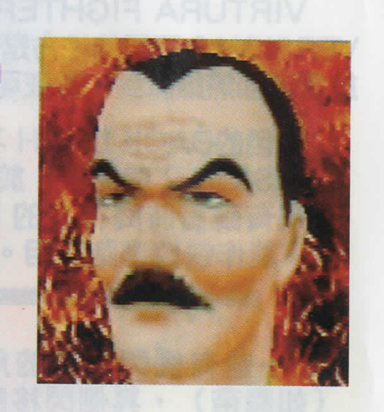
她的母親因為過度勞碌而病逝，使她極之憎恨她的父親一陳留，因而離家出走。之後，她成為香港的動作明星，但她胸中復仇之火並未熄滅，為了打倒陳留而參加了第一回世界格鬥大會，但卻認識到自己的未成熟。

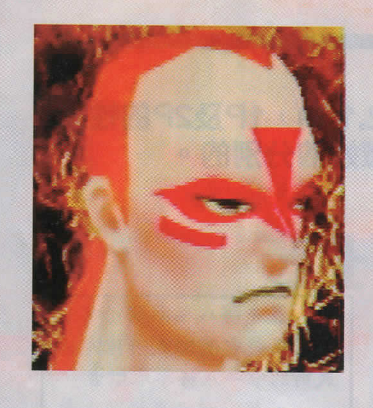
一年後，她帶著改進了的燕青拳及打倒陳留的心，再次參加戰鬥！

陳留 LAU CHAN

他是中國著名的大廚師，而他更是身懷傳説之格鬥技一虎燕拳的最強格鬥家。經過第一回世界格鬥大會之後，即使他取勝了也無法令他滿足，使他再次歸隱深山作出嚴格修行。一年後，第二回世界格鬥大會正開始，使他為了再次取得勝利而參賽。

陳留作為陳白之父，其攻擊模式也和陳白差不多，所不同的是陳留的攻擊力比較大，而速度則稍慢。他的攻擊比較著重連續的重擊，如何將對手打至浮於空中便關鍵，因為他的連續攻擊較快速的關係，故通常可一直攻擊至RINGOUT時對手也還未著地，就算沒有RINQOUT，能源也會被扣掉了一大半！於初學者而言，此角色就算亂打亂撞，也能夠使出一連串的連續技，可屬比較易用的一角，而一些資深的玩家大都不愛使用此角，可能由於太「屈」的關係，有損身為高手的專嚴……





烏爾夫 WOLF HAWKFIELD

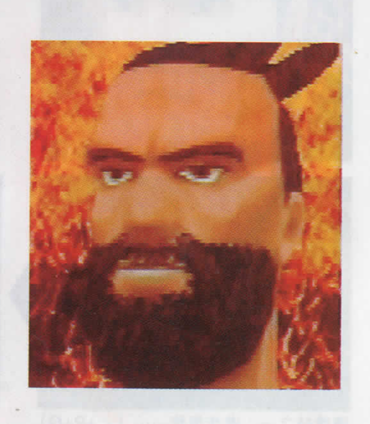
WOLF是屬於使用投技的角色，雖然速度較慢，但由於他於差不多任何方位，任何狀態也能使用投技（站立4招、蹲下3招、背後2招……），故其攻擊力也大得驚人，甚至於戰鬥中最常用的中段踢腳，他也有返技對付。於近身戰中，他可説是所向無敵的，但相對於遠距離的戰鬥中，他則比較輸蝕了。但他也不是完美的，當他的普通投技（P+G）被解除時，對手將會在他的背後著地，於是整整一個背後空檔露出來，處境便變得有點危險了……初學者的話，會覺得WOLF比較難用，但如果反射神經夠快，利用他的中段返技的簡單指令（↓+P），在戰鬥中卻無往而不利。總之，他於十位人物中，也可算是一位強者！

原本是在加拿大深山工作的他進入了摔角界之後，在摔角界取得了無敵的稱號，但他卻因找尋對手而參加第一回世界格鬥大會，而他於大會上也找到了他的好對手一結城晶，也彼此約定要再決一戰！一年後，他知道第二回世界格鬥大會開始，他為了再和晶一戰而決意出戰！

謝菲 JEFFRY McWILD

獨自將漁業技術發展、改良的現代化漁夫，他於第一回世界格鬥大會中取得優勝後，他拿著大量的獎金，造成了他的新船「洛斯蘭敵」號；他和他的戰船出海挑戰THUNDERSHARK，但失敗了。於是他為了那比一回世界格鬥大會更多的獎金，去參加第二回世界格鬥大會，去再造一隻新船作復誓之戰！

比較之下，JEFFRY的動作沒有其餘的角色那麼快速，是最慢的一個，而投技也沒有WOLF那麼多姿多彩，但是他的攻擊力是最大的一位，就算普通的一拳、一腳的攻擊力也非同小可！可能是由於他攻擊力強大的關係，所以他是沒有任何返技的！被攻擊時只有硬擋的份兒。而由於他的投技指令很多都有向前衝的動作（←→P＋K，←→→P＋K＋G），所以他的投技通常可作快速接近後擲出用。此外他的TOE KICK SPLASH MANTAIN是用一下快速踢腳之後才使出投技的（↓K↓↓→P+K+G），由於第一腳踢中對手並不難，故此招成為截擊家突擊的常用招式並不奇，但由於其指令輸入有一定的的難度，必須多加苦練才可。





影丸 KAGEMARU

他的母親一八代月影，父親一九代影丸因為調查謎之組織而被殺害。而世界格鬥大會是此謎之組織所舉辦的，所以他參加此大會以便能取得更多情報。

據調查所得，世界格鬥大會是謎之組織用來挑選格鬥家的比賽，而更是和他母親有關，於是，他便參加第二回格鬥大會。

KAGE在十人之中是屬於快速一類，而他也是屬於投技系的，所以他的戰法多是遠距離快速接近後使用投技。他的攻擊力只是平平，但卻有一招很有用的投技——弧延落。街機中，弧延落的威力可說非同少可，這並不是此招攻擊力強勁，而是弧延落把敵人擲上半空的時間十分長，可以跟著「做乜都得」！KAGE於初學者來說，也可說是易用的一角，在高級的對戰中，也是實力很強的人（於日本的VF1/VF2比賽中，時常取得第一或第二名，僅次於結城晶），可以說是「平有平玩，貴有貴玩」。



莎拉 SARAH BRYANT



SHARA也是屬於快速及投技類，但她的足技也十分了得，由於是用腳的關係，她的攻擊通常都比較遠，而攻擊力也不弱，當使用連續攻擊的話，對手的能源會很快便被扣掉！戰法方面，盡量利用SHARA快速的特色，用一些中段作開首的招式等會比較有效。而當背對敵人時露出空擋時，可作誘敵之用，待敵人接近後，按↓+K作下段後轉腳攻擊，以她的速度，多數會成功。初學者用起來，應該不會覺得困難，因為她也是胡亂輸入指令也可以使出必殺技的類型；一些資深玩家也會利用她的速度作出防不勝防的攻擊！

與其兄一JACKY一起學習截拳道的女子，但卻被秘密組織游說了及被洗腦。在第一回世界格鬥大會中，她被派作對付JACKY的殺手，但卻因她未被完全控制，所以並沒有成功。

之後，她被組織作出強力的調整，及加上新的格鬥技，然後將她送上第二回大會，成為最強的格鬥機器……

積奇 JACKY BRYANT

一年前，為了找尋失了蹤的妹妹，參加了第一回世界格鬥大會，但她的妹妹SARAH卻於大會完結後再次失蹤。而之後一年之間，他得知SARAH正為了第二回大會而積極地練習，所以他也為了救出SARAH 而參加第二回大會。

JACKY和SHARA差不多，主要的分別就好像陳白兩父女一樣，JACKY比較速度慢及攻擊力較大。他的COMBO ELBON SPIN KICK是一招比較常用的招式，因為此招的攻擊方向分別是上段、上段、中段、上段、所以當對手蹲下避開頭二拳時，中間的中段攻擊便會中招，跟著的SPIN KICK便會跟著中招，也會扣掉一半能源！初學者如用JACKY，就算簡單地只按2次K，也會輕易地使出DOUBLB SPINNING KICK，所以初學者大多數也選擇使用JACKY的。



舜帝 SHUN DI



舜帝是於《2》時才加上去的新人物，他的招式大多數都是以古怪及刁鑽見稱，攻擊力方面則比較平均。他的招式的最大特點是有些招式是可以攻擊後躺下「詐死」的！好像後蹤下腿（↑K）就是，如出招後按G，他便會踢腿後躺下，使對手不能反擊。但他的招式中亦有些是十分有用的，如座盤鐵、轉倒立等都是只有玩的意義。至於初學者大多會覺得他十分難使用，不是説他的指令難使用便是説他的招式難使用得好，的確，使用得準確是比較難的。

於數年前，他有一個有十數弟子的醉拳道場，但他道場裡的代教練一他最愛的弟子突然音訊全無，使他也再次歸隱深山。一日，他的最好的二個朋友，秘宗拳和八極拳的祖師在他家裡開酒宴，而其二人也在説著自己的弟子在大會中取得優秀的成績；正説得高興之時，他突然説參加第二回大會，誓要於大會中搗亂一番！

里奧 LION

擁有法國數一數二資產的航空企業家RAFALE家族，其實在暗地裡幹著兵器開發的計劃。另一方面，LION自幼便受著精英教育及螳螂拳的格鬥技的教導；當他進入青春期後，開始對其父親的獨裁教育反感，從而和他父親對立起來。一日，他的父親提出：「如果你能於第二回世界格鬥大會中勝出，我便准你以自己的意思做事。」於是他便帶著率直的性格和對自己格鬥技的無限信心，去參加比賽了。

LION亦是《2》才出現的另一新人物，他的特色是全十人中速度最快的一人，但他的攻擊力卻比較弱。而他的疾地掃腿（↓K+G）和轉身僚陰腳（→→K+G）可以像KAGE一樣作遠距離二段攻擊用，又可以利用他的快速移動，作出一擊脱離，打完就走！而他也可以做出閃避攻擊之動作（↓+GP），就有如KOF 95的COUNTER ATTACK一樣，功效甚大。初學者對於此角色可説是又愛又恨，因為他的速度甚快，可以避免被敵人攻擊，但又礙於他的招式對於時機的要求頗高，所以難以有效地攻擊打中敵人。





FINAL FIGHT 3
新舊人物再戰街頭



CAPCOM近年來專注生產對戰格鬥遊戲，但仍不忘生產一些比經典的動作遊戲，《FINAL FIGHT 3》便是一個好例子，遊戲內的人物亦是非常的受歡迎，就連街機遊戲《STREET FIGHTER II ZERO》之中亦有使用當中的人物。

《FINAL FIGHT 3》的故事是承接上集的故事，故事講述在上集之中，惡黨GEAR GANG被瓦解之後，METRO CITY的人們以為從此便會有好日子過，怎料在地下社會中的狐群狗黨因為沒有頭領MAD GANG的帶領竟然在互相仇殺，而在爭奪地下世界王者的寶座，最不幸的便是這鬥爭竟禍及地面上的市民，這時，GUY剛好來到探望市長HAGGAR……



以下便是遊戲之中玩者可以選擇的4名人物

GUY

他是一名忍者，這次他來到METRO CITY本來只是在修練完之後來探望一下舊友HAGGAR，怎料來到之後發覺METRO CITY原來發生了巨變……因而加入戰鬥。

PROFILE：

身高：5呎10吋
體重：159磅
嗜好：忍術





HAGGAR

他是METRO CITY的市長，亦是遊戲之中擁有最強攻擊力的人物。在故事之中，他是一位非常精明的市長，而且是METRO CITY有史以來最出色的一個。

PROFILE：

身高：6呎7吋
體重：269磅
嗜好：政治





DEAN

他是一名街頭拳手，可惜因為不願服SKULL CROSS而招來橫禍，他這次決意幫助HAGGAR市長的主要原因要向SKULL CROSS報仇，這亦是他現時的唯一的生存目標。

PROFILE：

身高：6呎6吋
體重：214磅
嗜好：駕駛（高速駕駛）





LUCIA

她是METRO CITY中的一名女警，而且是屬於特別罪案組的成員，然而，她在未加入之前原來是涉及一宗貪污案件，但由於HAGGAR令她得到清白，所以她甘於跟隨HAGGAR。

PROFILE：

身高：5呎8吋
體重：115磅
嗜好：烹飪（但她的手藝卻……）





STAGE 1

GEAR GANG的餘黨已被SKULL CROSS所統一，而且成為更強大的匪幫，在METRO CITY之中四處滋事，於是HAGGAR一行四人便出動對付。在DEAN的引領之下，來到了匪幫的街上根據地，在這裏有着不少的歹徒，尤以手上有爪的最為厲害，所以要多加提防。

當越過了地下監獄之後，便來到了STAGE 1 BOSS的地點——油站。這個BOSS真的是有點似曾相識，好像是以前的其中一個BOSS似的，而這個BOSS的打法是要以快打慢，但要小心他的跳躍攻擊。




STAGE 2

原來DEAN之所以要向SKULL CROSS進行報服，他的親人是因為他不肯加入SKULL CROSS而被害的，所以他要好好的教訓一下這些歹毒之徒。

STAGE 2的版圖是METRO CITY的會堂開始一直伸延至公園的，而在一開始的會堂外，SKULL CROSS的人數不算太多，然而走到後街不同了，敵人的數目增加了不少，而且又有一些非常肥胖的敵人加入戰團，使型勢大變。

穿過後街，便到達BOSS所在的公園了。BOSS是非常厲害的人物，又大隻又快速，所以要以斜跳飛踢來攻擊他。




STAGE 3



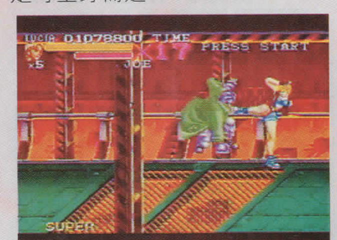
這其實可以稱得上是一過場的圖版而已，因為在這版之中，敵人的數目雖多，但是因為沒BOSS，所以其實不算得上是完整的一版，再加上只是有一條長長的直路，就連轉版的機會也沒有，所以這版是任何人也可以輕易應付的。




STAGE 4

遊戲已過了一半的路程，敵人的數目亦相應的增加了不少，在STAGE 4之中，玩者首先要在一條長長的鐵橋，在橋上，敵人會不停的向玩者攻擊，尤以那「大隻佬」ANDORE最為難應付，相信心水清的玩者一定會留心到這ANDORE便是在以前的集數中也有出現的最常見人物了。這次他的攻擊力依然是十分的厲害。一定要加以提防。

穿過碼頭便來到一艘船上，在這裏，玩者可以選擇行上或下行，但不論怎樣，也會見到BOSS的。BOSS是一名持錨的大漢但不用擔心，只要小心他的踏地攻擊，定可全身而退。

STAGE 5

過了以上的STAGE 4，便會進入STAGE 5的地下水道之中，在地下水道之中，敵人的數目不斷的增加，所以玩者要打得快手一些方可以應付。而此版的重點不是在此，而是接着下來的工廠之內。

在工廠外的一輪攻擊之後，玩者終能成功的進入工廠之內，而在工廠之內是有很多的門口的，前面的大可以入去一行，但是千萬不要進入最後的一間，因為入了去之後便見不到BOSS。

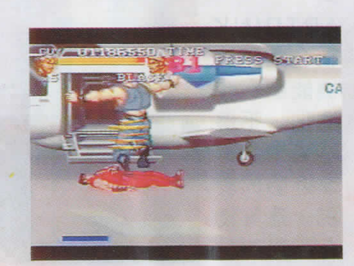
此版的BOSS是一個行動非常快的人，只有把握機會向他拖以偷襲才行。




STAGE 6 (FINAL STAGE)

HAGGAR一伙終於也到達了SKULL CROSS的大本營，所以敵人的數目也是最多的，而且有蟻多「嫐」死象的情況出現。已說過這是一座廈，所以在這版之中是有不少的通道，而且有不少的門口，這一版不同前一版，所有的門也是可以進入的，絕對不會影響故事結局的。

經過了一段的長廊，玩者便來到電梯之前，進入了電梯之後，不要以為是無驚無險，但是在電梯內已是佈滿敵人，如能安全步出電梯的話，再行一段長廊便會上到最終BOSS的地方，這個人物是「變態」的，絕對能戰勝他的方法？沒有，只有在之前的版數中盡量保持不死，留在這裏和BOSS硬拼。

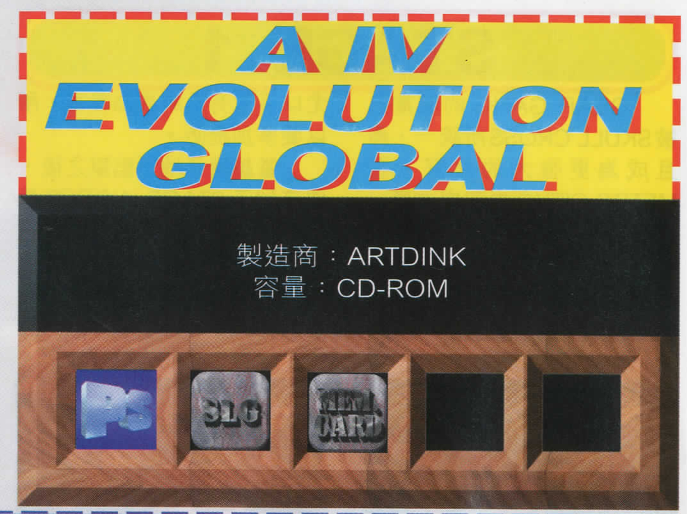







A IV EVOLUTION GLOBAL

製造商：ARTDINK
容量：CD-ROM



期待之A列車強化版準時登場！



日本的列車網，可算是全世界最複雜的，所以，由日本人製作的都市模擬遊戲《A列車》系列，比起其他外國都市模擬遊戲，會花了很筆墨在強調列車的管理對都市發展的影響上，不過，香港的鐵路網一點亦不複雜，所以一般的香港玩家難免會被那煩複的系統嚇怕，所以今次我們除了會介紹這一集和上集的不同之處外，亦會以一個簡單的版面來示範開始遊戲的方法，讓大家也能一嘗創造都市的滋味。

しばらくお待ち下さい。
Wait a moment,please.
Veuillez patienter S.V.P.
Bitte warten.

加入了不同國家的特色

今集的最大特色，當然是在畫面方面加入了不同國家的特色了，在開機後，電腦會先問你希望用甚麼語言及甚麼國家來玩，值得注意的是，你在這時所選擇的國家，是會成為以後任何一版的建築物基準的，即是說只要你在這時選了日本的話，即使你在進入遊戲後選擇美國的版面，仍是會建造一些有日本特式的建築物的。不過，所謂的國家特色，其實亦不過是會在建造神社或高塔時出現吧。



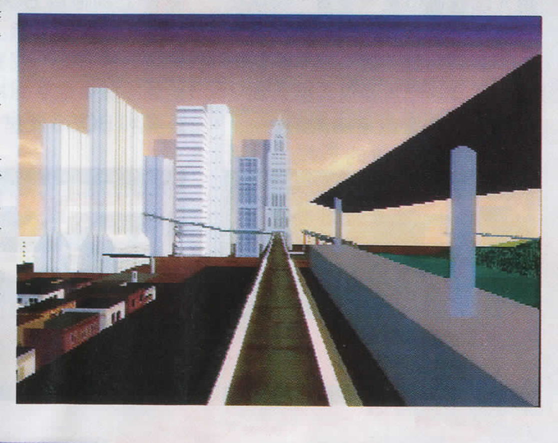






「車窗MODE」更勝上集

雖然當《A IV》推出時，那個車窗模式已令人看得目定口呆，但想不到ARTDINK在今集將這機能進一步進化，不但增強了對於遠近感的表現，建築物上所用的材質貼圖亦比上集更多更精美。



能使用前作的資料繼續遊戲

A IV絕對不是一個1、2小時便可打爆的遊戲，若是你有玩上集的話，眼見現在這個新版本推出，當然是會希望能用回上集的資料了。ARTDINK在這方面亦做得相當親切，只要你手上擁有《A IV EVOLUTION》的遊戲進度記錄，便可在今集中LOAD出來使用，看看自己的鎮在改良了的車窗模式內會是怎樣的世界，或是增加一些特色的建築物到自己的記錄上，不過，一旦加入了GLOBAL資料的記錄是不能再次用回在EVOLUTION之上的，這一點最好能事先記着。



遊戲玩法從頭講

STEP 1 選擇適當的版面

雖然一進入遊戲後會自動來到這版面，但你當然不一定只得玩這版的，選一個理想的版面開始遊戲是很重要的，雖然有些版面有着很大範圍的已發展地區，但相對地你在遊戲開始時要顧及的事情亦會極為煩重，這是很容易令你對這遊戲產生抗拒的，所以不妨先選一個未有太大發展，平地較多的圖版來開始，例如今次的介紹中所用的(ジオフロント)，便是一個不錯的選擇。



STEP 2 擴展鐵路發展都市

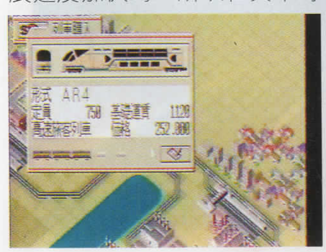
在A IV的理論上，交通網是令都市發展的最大關鍵，在這一圖版上，本來就已經有着一條客運線及兩條貨運線，由於一切建築物都要花上不同程度的建材(即圖版上那些像豆腐的方塊)才能建成，所以利用圖版左上方積存着的大量建材來作第一步的發展是最適當的做法，為了能加速開發此區，不妨以新增的鐵路將原有的路線發展成一個小型環狀線。環狀線的好處，是可減少大量為編訂行車時間表而帶來的煩惱。當環狀鐵路網完成後，於沿線上加建三個新車站便大功告成(環狀線所用的月台總數以雙數為佳，因為這會有利於你編訂行車時間表的)。

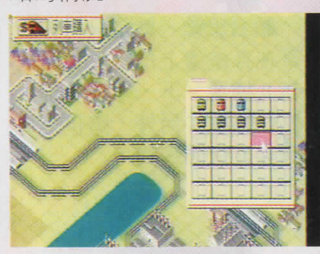




STEP 3 購買列車時應花則花

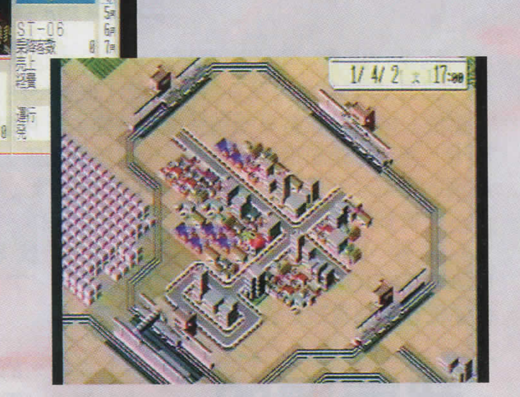
雖然是有了鐵路及車站，但靠現時的車就似乎是太慢了，所以要先去購買一些新車。雖說新型的高速旅客列車價錢昂貴，但因為這些高速列車走得較快，實際上是會對載客速度有所幫助、令都市的發展速度加快的，所以在買車時最好是狠心一點，選購遊戲中最新型的AR4，以免日後要換車時又要再花一筆。順帶一提，當你在買車的時候，特別是替環狀線買車時，最好還是購入同一車種，否則可能會出現因車速不同導致未能準時到站的情況。





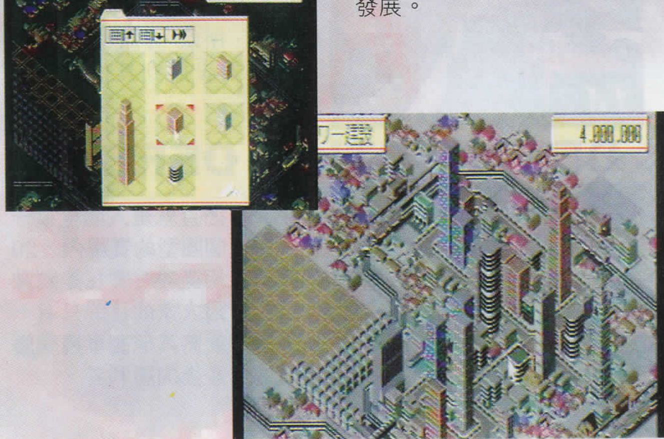
STEP 4 設定停站時間最講技巧

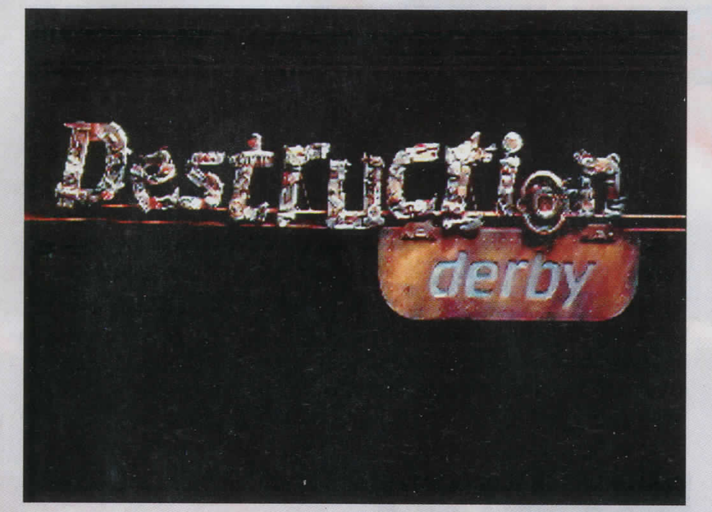
雖然當四輛列車放到軌道上之後，會自動設定了到站後一小時離開繼續前進，但這種做法隨時會出現深夜三時列車到站的情形，試問列車在這種時間到站又怎會有可能有乘客上車呢(除非有鬼！)，若想生意興隆，當然就要把開車時間設定為正常上班人仕的上落班時間(即大約是上午七時及下午五時)，就以圖中的那條小型環狀線為例，連到站時間在內，每班車每天剛好可以走一圈，於是整條路線就能循環不息地運作下去。



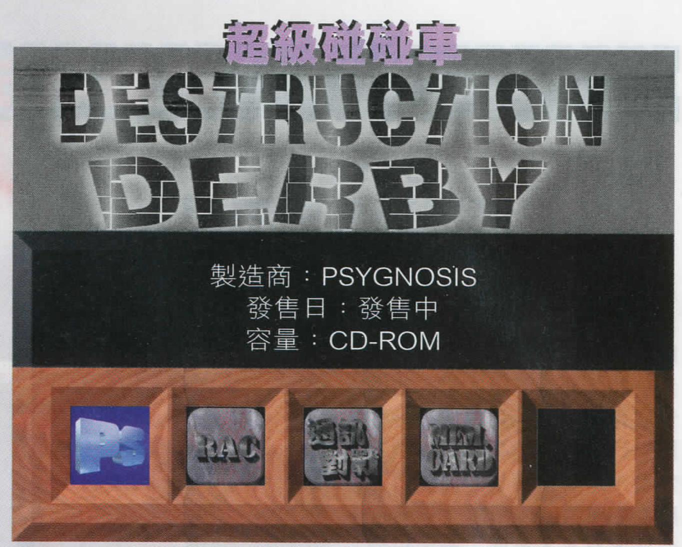
STEP 5 搵真銀要靠沿線物業

老實說，單靠經營鐵路的收益的話是「食濕米」的，要在這遊戲中真正的賺錢，還是要靠發展沿線物業才可，因為遊戲中就只有你可以決定鐵道的發展，若是你能在決定發展某地區前先行收購那一帶的地皮，那麼到正式發展時便不用捱貴地之苦，而且更可盡佔車站附近這些有利地點，不過，最好還是留一些地給平民百姓自己發展，在這種相輔相承的效果下，都市才能得到良好的發展。





超級碰碰車



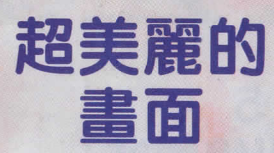
一隻撞到七彩的賽車GAME！

這是一隻與別不同的賽車GAME，不但畫面漂亮，速度十足，而且真實的情度簡直令人吃驚！此GAME最「過癮」和最「出位」的就是在賽車受到碰撞的時候，車身的碎片會被撞至周圍飛，甚至車頭屈摺，如果連前車輪也給撞毀，轉向系統便會被破壞，變成不平衡的轉彎，即是不能走直線....若果車子給撞下去，便會被完全破壞，當然會GAME OVER。

此外，本GAME的另一特點，就是可以用兩部PLAYSTATION作通訊對戰，和朋友較量一下，當然要用兩隻GAME和兩部電視，否則只玩單打好了。







遊戲內的跑道全都是以多邊型製成，而製造商亦充份利用了PLAYSTATION的貼圖功能，把每條賽道都「佈置」得美侖美奐，尤其是背景中的建築物，均表現得非常細緻。





一共有四種比賽

WRECKIN' RACING



這並不是一種正常的賽車，除了要在賽車時中最快到達終點外，更會計算在賽事中撞車的分數，撞得越多，得分便越高，所以，你除了要贏車外，更要設撞到其他車輛取分。

STOCK CAR

這是全隻GAME唯一正常的比賽，各賽車都只需要全速行走便可以，無需胡亂碰撞，當然，若然給對方不停地碰撞，最終也會給撞散的，然而成績就……



DESTRUCTION DERBY



嘩！簡直就是人間地獄一樣，在一個圓型的賽場內，20架賽車互相撕殺，實在是刺激非常，皆因大家的目的只有一個，就是要將其他賽車撞成廢鐵而成為最後的勝利者。

TIME TRIALS

顧名思義，就是只得你一架車在各跑道上飛馳，各位大可藉此練習一下，才去參加那些死亡賽事；另外，這也是可以儲存最快圈速的。



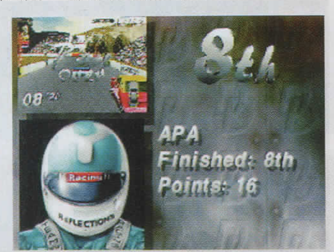
比賽內的各種模式

RACE PRACTICE

一場過的賽事，玩者可自由地選擇跑道，若想「係咁夷」玩一玩，感受一下本GAME的瘋狂程度，請用此模式。

CHAMPIONSHIP

玩者要在所有跑道中輪流作賽，然後配合所揀賽事的計分方法，直至完成所有跑道，跟著就再進入新一個賽季裡，繼續比賽。



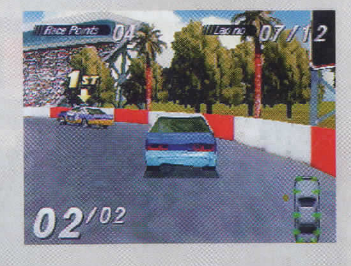
MULTI PLAYER

最大可以容納20個人單獨作賽，各自計分比高低，而流程就像CHAMPIONSHIPS模式一樣，是以一整季賽事計分的。



DUEL

只和一架電腦車互相對戰，可以在偌大的跑道上進行巷戰，相對起和一大群車互相激戰，又是另一番風味。



TOTAL DESTRUCTION

這是DESTRUCTION DERBY比賽中獨有的模式，玩法就是在圓型賽場中，總共有19架賽車以撞爛閣下的車為目標，而你只可以到處逃命，儘量避開敵人的恐怖追殺，而成績就決定於你可以捱多少時間才車毀人亡為準。



各條充滿危機的跑道

SPEED WAY

是最簡單，最高速的跑道，若果閣下連這條跑道也玩不了，就不要到跟著的跑道送死。

CITY HEAT

是一條夜晚的市街戰，賽道並不難跑，但勝在背景夠靚，不過千萬別要被其吸引，否則便會被撞至人仰馬翻。



OCEAN DRIVE

一條在沙灘旁的跑道，風景怡人，不過賽道就並不太容易跑，可幸地總算正常。



THE BOWL

再講一次，人間地獄的專用跑道，活像從前的羅馬鬥獸場一樣，而其他賽車就是一隻一隻的猛獸，不停地向你進攻。

CROSS OVER

「過馬路要小心，咪期望快一陣～」這句歌詞正好用來形容這條賽道的險要，每當過十字路口，閣下就要求神拜佛不要有車從橫殺出，否則後果嚴重。

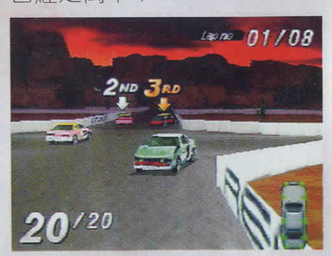
CACTUS CREEK

以美國西部為背景的賽道，先前的CROSS OVER已經夠痴線，現在更多了一個十字路口，簡直就是無法形容地恐怖……如果可以走完全程，已經是萬幸！









如何撞人取分

假若只撞車的側面，各只能得到寥寥數分，而撞向敵車的車頭或車尾便可有較高的分數，如果再將敵車撞至360度大回轉，便會得到最高的10分，用心地把敵車撞至支離破碎吧！



PLAYSTATION第一隻四人對戰的足球GAME

STRIKER

製造商：COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT
發售日：11月22日
價格：6800日圓
對應周邊：多人分插

既快速又流暢的全新足球遊戲

無可否認，足球GAME已經受到各大機迷的極度歡迎，單從在遊戲類型已不再編作運動類而正正式式地編作足球類，便足以證明一切。現在，又有一隻新的足球GAME介紹給各位PLAYSTATION用家。

真實影像和CG結合而成的OPENING







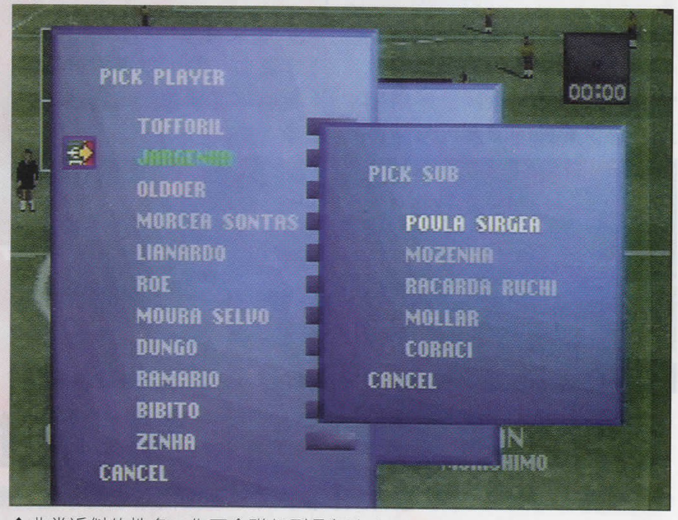


隊伍總數最高！

《STRIKER》一共有38支國家隊之多，而且在ASIA CUP中還加多了3支國家隊，總共有41隊，在同類型GAME中可說是傲視同儕；而各隊的球員名則是和真實球員「差唔多」或「爭少少」，情況就如PS的另一隻足球GAME《HYPER FORMATION SOCCER》一樣，希望各位球迷可以慢慢意會一下。



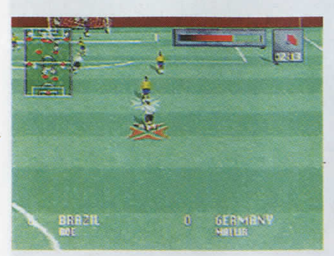
◆一共有41國家，實在是前無古人



◆非常近似的性名，你可會聯想到是何人？

儲力式的踢球系統

每當球員在踢球時，都會有一條能源BAR出現，其作用就是你按得越耐便踢得越大力；即是說，在踢球時可以自由地控制力度，讓你有更大的創造空間。另外，在儲力時是不可以改變跑的方向，這點是值得留意的。



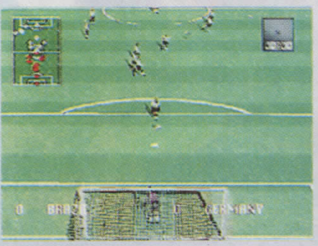
◆在射球時有儲力系統



◆儲滿力時便一腳抽射出去！

在比賽前的熱身和吹奏國歌

正式比賽時前一刻，足球員從更衣室走入場中各自熱身；經過一小段時間後，球證便會召集雙方球員一起到球場的中央，然後輪流奏國歌。整個過程猶如真實的球賽一樣，着實是非常細緻的演出，這點筆者極之欣賞；若是不想看的話，只須按一按掣便可「飛」走它，多方便！


◆然後各自在自己的半場上熱身



◆在賽前輪流吹奏國歌

附加的5人室內賽

《STRIKER》的另一個特點就可以選擇室內賽事，但人數就由11個減至5個；雖然人數少了，但技術上卻不能掉以輕心，在室內場地最重要的就是多利用短傳，而且更可以利用四周的圍牆進行一個人的撞牆式盤球，實在令玩者領略另一種足球風格。

◆估不到可以在柚木地板上進行球賽

◆不要次次大腳，應要用短傳滲入式的打法可以調校不同的環境作賽

在賽前可以自行調校各種環境因素，例如天氣和風向



在賽前準備好戰術



◆請在出場前調好陣式和作戰模式

非常多的選擇視點



◆HIGH是最好用的



◆SIDELINE也不錯


◆CLOSE非常夠迫力

◆ACTION CAM則令人眼花瞭亂

各個模式

WORLD CUP

既是世界杯，就一定有這個模式，而且還可以94世界杯為藍本，6組的編排也是跟足94世界杯一樣。

Play Game / Progress / Save / Quit

Germany 3 - 1 South Korea

Name	Team	P	W	L	D	G.D	P
Computer	Germany	3	3	0	0	+8	9
Computer	Spain	3	0	1	2	-1	2
Computer	South Korea	3	0	1	2	-2	2
Computer	Bolivia	3	0	1	2	-5	2

GROUP C

ASIA CUP

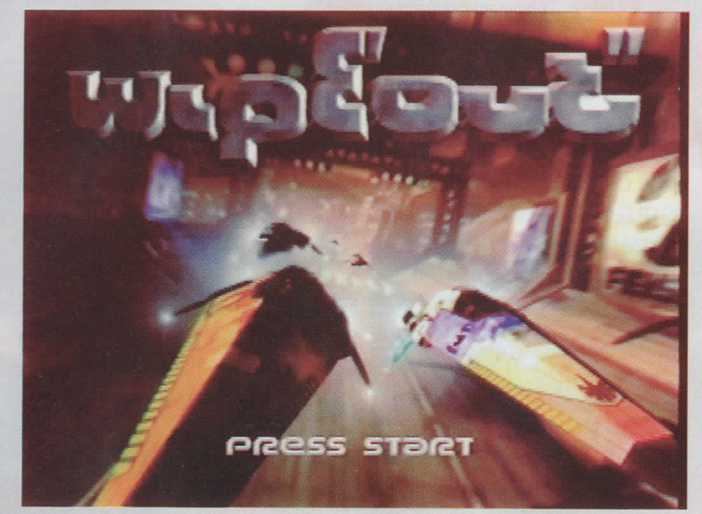
亞洲國家專用的模式，由實力並不太高的6個亞洲國家競逐，中國就是在此登場。



終於對應了多人分插器

由於可以用多人分插器，便可以和更多朋友一起玩，可說是十分有用。





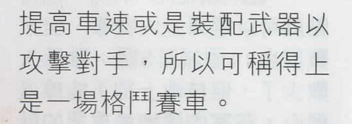
次世代版 F-ZERO 於 PS 登場！

WIPEOUT



簡單直接的外國版 PS 精品

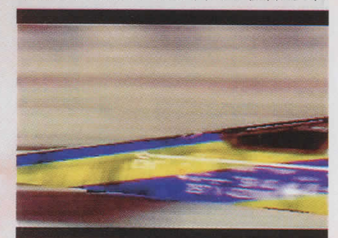
在香港的PS用家可謂相當幸福，經常都能玩到各種海外版的PS遊戲。就像今次為大家介紹的這個《WIPEOUT》，便有着相當不俗的表現，遊戲本身採用了近似F-ZERO的系統，你要以一輛浮磁式（？）的未來型賽車和其他對手進行角逐，而且更能利用圖版上的各種機關來



提高車速或是裝配武器以攻擊對手，所以可稱得上是一場格鬥賽車。





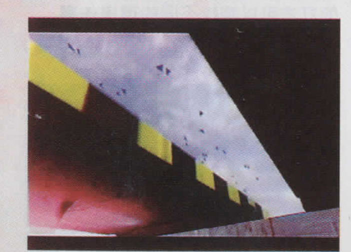








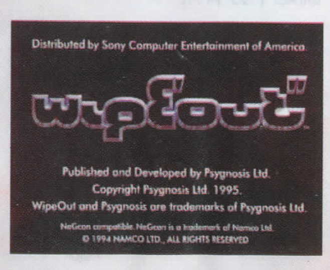






對應 NEGCON 的流暢操作

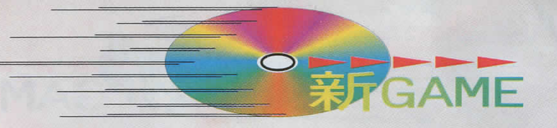
假如大家有留意這遊戲的標題畫面的話，會發現原來這遊戲是對應了NAMCO推出的NEGCON的，有了這控制器的話，當然能令操作大為改善，但即使你只有普通的控制器，只要能掌握入線的技巧及善用兩個AIR BRAKE的話，基本上是不會有問題的。











遊戲中六條基本賽道介紹

ALTIMA VII

這是遊戲中最基本的賽道，特徵是路面較闊，沒有甚麼特別急的彎角，最適合用來熟習遊戲的操作。







HARBOAIS V

HARBOAIS V 開始有了一些較急的彎角，途中亦多次有短程的路面分割情形。





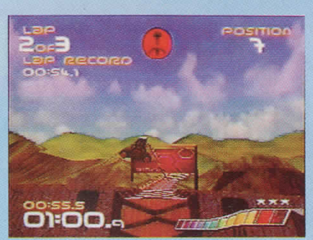


TERRAMAX

這賽道的特點是有兩段需要跳過的山崖（?），需注意的是過這路面時車速一定要夠，否則掉下山崖便會浪費你不少時間。

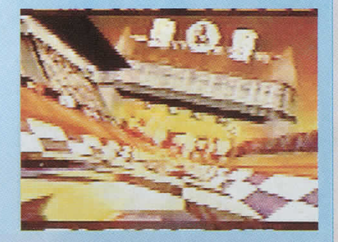






HORODEEA

這一賽道的重點是有着一些分枝賽道，基本上你是可選走任何一邊的，但必須及早決定，以免到最後撞在中央。

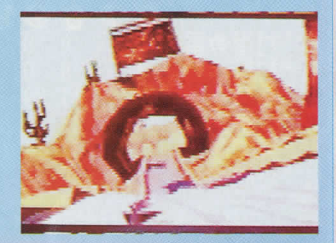






ARRIDOS IV

雖然同樣有分枝路，但這一賽道的分枝更複雜，同時更會出現在會合地點和其他車輛互碰的情況。

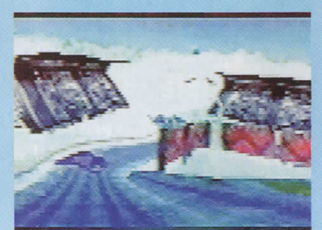






SILVERSTREAM

這是初級賽事中最難玩的賽道，一路上滿是急彎，若不用 AIR BRAKE 的話是不可能趕得及轉彎的。





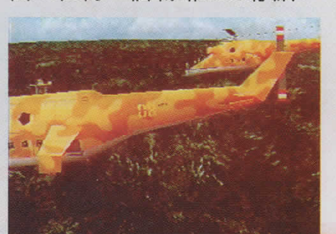


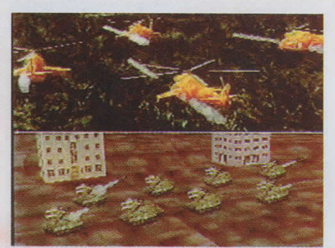


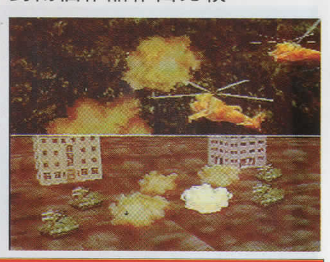


身負重任的PS首個戰略SLG

早陣子SATURN推出的《WORLD ADVANCED大戰略》，成績可謂相當出眾，不論在時代設定，兵器設定以及戰鬥畫面等各方面都做得比市面上任何一個戰略SLG仔細，同樣身為次世代機的PS，當然不會這樣給SATURN專美的，雖然未至於同樣以二次大戰為題材，但描寫現代戰爭的新作《戰鬥國家》始終難免令人對兩個作品作出比較。







生產畫面的看法

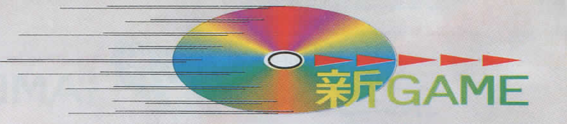


1. 部隊的外形簡圖
2. 部隊的名字
3. 生產該部隊所需的費用
4. 部隊所屬於的兵種類型
5. 現時該機種的同型部隊於全軍中之數目
6. 生產該部隊所需使用的生產力
7. 浮標所指着之都市名字 / 所屬國名
8. 該都市現有之生產力數值
9. 該都市現有之機場數目，會影響能降落至該機場的航空部隊數目
10. 該都市之規模，會影響每回合從該都市所得之收入
11. 該都市之工場規模，會影響生產力之數值
12. 該都市之基地數目，會影響機場 (空港) 之數目
13. 該都市之資源儲備量
14. 該都市每回合可生產之資源數量
15. 該都市對各兵種之偵察範圍

兵器資料畫面的看法

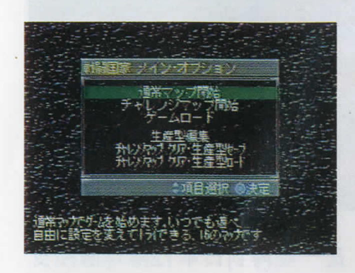


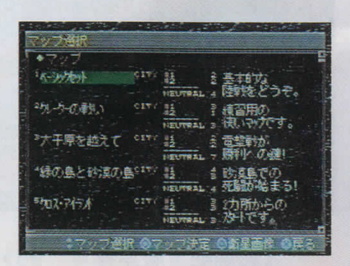
1. 該兵種每回合所擁有之行動力總數
2. 該兵種在每次攻擊時所消耗之行動力
3. 該兵種之燃料持有量
4. 該兵種能否用於運載其他部隊以及能運載之數目
5. 該兵種之防禦力，會影響受到攻擊時之損傷程度
6. 該武器之最大射程
7. 該武器能否用於反擊敵人
8. 該武器用於對付飛機時之攻擊力
9. 該武器用於對付直昇機時之攻擊力
10. 該武器用於對付車輛時之攻擊力
11. 該武器用於對付建築物時之攻擊力
12. 該武器用於對付艦艇時之攻擊力
13. 該武器用於對付潛艇時之攻擊力
14. 該兵種於該種武裝狀態時，各武器之可用次數



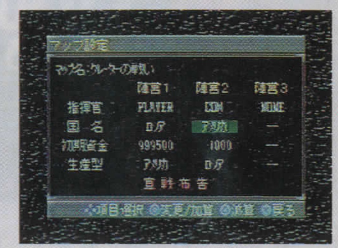
如何開始遊戲

由於現代戰爭並不如二次大戰般可參考史實來設計圖版或戰況，所以是不會有甚麼忠不忠於史實圖版的煩惱，而且在未熟習遊戲之前，還是先以普通圖版（通常MAP開始）吧。這裏共有十多塊設定了各種地形的圖版，當你選出了認為滿意的圖版後，跟着便要作各種開GAME前的設定，其中較重要的是初期資金及生產型這兩項。初期資金就是你開GAME時手上的資金數目，這數目的多少當然會直接影響部隊的規模及質素，而生產型則分為了美國及俄羅斯，這裏的決擇則會影響你能生產的部隊種類，總之，想玩F-14的人要選美國，想用米格機的話就選俄羅斯吧。







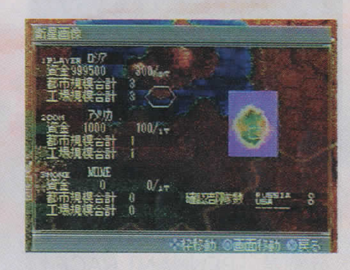


連最基本防衛力量也沒有的「戰鬥國家」

這遊戲採用了舊式戰略SLG的做法，開戰初期雙方是不會有任何一兵一卒於自己領土之上的，這時你必須先行在都市進行開發才可，「生產」需要使用「生產力」，在生產力上限較低時，你只能生產一些較舊式的兵種，你必須以「工場擴大」的指令提高自己的生產力才可(但同時需要有足夠的資源儲備)，高生產力的另一個優點是能一次過生產多個部隊，但生產到底也是要花錢的，要增加收入，便要以「規模擴大」的指令提高都市的規模，規模高的都市還有另一優點就是可在敵人向你作爆擊時多捱一會。順帶一提，在生產飛行部隊時，你必須有足夠的基地等級，才能提供足夠的機場的。









甚麼是行動力及迎擊系統

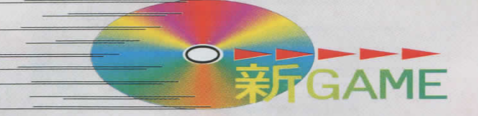
這遊戲和傳統SLG的最大分別，要算是導入了這種行動力系統，總之，你的部隊每回合都會有一定的行動力數值，你要將它分配到移動、攻擊或其他行動之上，基本上，航空部隊擁有的行動力數值會比陸上部隊多一倍以上，但行動力系統的最絕妙之處，是除非你在移動的路線上肯定不會碰上敵人，否則想攻擊便要預先保留一定的行動力，但當你接近敵人時，這遊戲的另一個特別系統「迎擊系統」便會發生效用，除了是當對方的迎擊武器是1格射程而你又同時有足夠行動力攻擊，否則便會被敵人單方面開火，面對那些有遠程武器的敵人時，更隨時會出現未碰到敵人已上了西天的情況。













燃燒吧！職業棒球'95



近年來，日本雖然吹起了一片足球風，然而，這玩意並未能令日本人的棒球狂熱有所減退，所以棒球遊戲的推出依然不絕，《燃燒吧！職業棒球'95》便是其中的一隻。棒球之所以能這樣的受歡迎，完全是因為這種運動己經在日本有了很久的歷史，日本人在小時候已經常的玩棒球這種玩意，再加上社會、國家的大力鼓吹，使人們能真正的全情投入這種運動之中。

然而在香港，棒球這種運動一直未被受到重視，只有一少部的朋友曾玩過這種益身心的運動，反而，棒球遊戲是有一定人數的支持者，現時推出的棒球遊戲又比以前推出的同類遊戲精采，也難怪現時喜歡這種遊戲的人越來越多。





遊戲方面是分為多個模式的，分別是「PENNANT RACE」（聯賽MODE）、「EXHIBITION」（FREE PLAY MODE）、「SCENARIOS」三個遊戲模式，而，且有如一般的遊戲一樣，是有一個「EDIT MODE」的，在EDIT MODE之中，玩者可以將球隊之中所有的人物也隨自己喜歡的改變，可是在EDIT MODE之中的人名之中，可供選擇的漢字不多，所以不能改出很多有趣的名字。

除了是EDIT MODE之外，亦有一個「DATA BASE」的模式，內裏有1994年之中所有[的比賽資料，如各隊的選手名字、隊中投手的能力以及其得到的成績，亦有每隊的平均成績，玩者可以以此來參考使用那隊球隊。

《燃燒吧！職業棒球'95》是一隻得到日本12隊球隊所支持，而且亦得到日本權威的棒球雜誌《BASEBALL MAGAZINE》所協助，更加上得到日本的NHK／日本o.J提供真實的影片，所以，人物全都是以實名的，因此這遊戲的真實感是可以肯定的，然而當中的人物是沒有樣貌的，因此只可以以名字來分辨不同的人物。

由於人物方面是得到有關團體的提供資料，所以遊戲之內的一切資料全屬真實，不過只有94年的資料是比較令人失望，不過，可以在遊戲之中看到真正球員的比賽情形，實在是一件十分興奮的事。



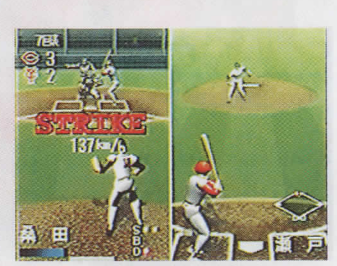


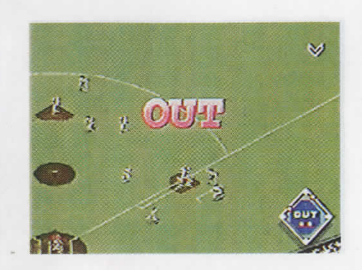
最後也得要説説遊戲的玩法，對於一些玩棒球遊戲的朋友來説，當然是不用多説，但對於一些剛開始的朋友而是非常重要的。

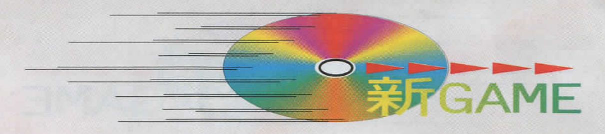
遊戲是百份百依現時的比賽的規則的，攻的一方只要能夠安全的跑畢4個壘，返回本壘便算得份，可是如果在未上壘前給敵方持球觸到便算是出局；而防守的一方要盡量將對方的所有擊球手封殺，使對手沒有得分的機會，這樣才算是完成任務。説到這裏，相信大家應該可以應付有餘的了。













通信對戰力量發動！

RIDGE RACER REVOLUTION

製造商：NAMCO
容量：CD-ROM

PS賽車遊戲名作再現實力！

或許是PS的首個通信對戰遊戲《METAL JACKET》成績「未如理想」，所以自NAMCO公司宣佈推出《RIDGE RACER REVOLUTION》後，大家都極為重視。面對SATURN近來連串勁GAME推出，在對方《SEGA RALLY》的挑戰下，《R.R.R.》會有何殺手鐧？

令你眼前一亮的遊戲畫面

在這遊戲正式推出前，本刊編輯米奇曾在日本「PLAYSTATION EXPO」展覽會中試玩過這遊戲的未完成版本，當時他的評語是「通信對戰會令畫面不流暢」，看來NAMCO亦有留意到這問題，而且亦馬上作出了改善，所以不單在畫面精度上比上集有所進步，通信對戰時亦沒有了不流暢的問題，更可選擇兩條隱藏賽道作賽（即RIDGE RACER的兩條賽道），進入近乎完美的階段。





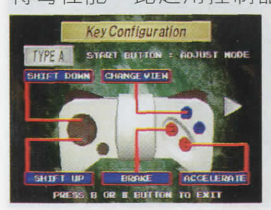




陰謀論?促銷手段?

NEGCON萬歲！

基本上，若是用控制器來玩這遊戲的話，即使是用自動波亦不難完成初級及中級的賽道，但當面對上級賽道時就怎也勝不了……在這種時候，大家可試試用NAMCO推出的NEGCON，你會發現一些本來怎也過不了的髮夾彎很容易就通過了，車的轉彎性能，比起用控制器時強得多，筆者也是靠這秘密武器才能趕得及在截稿前完成最初三條賽道的。



果然如此！來吧，逆走MODE！

就如上集一樣，當你完成了最初三條賽道後，是可以看到遊戲的完結畫面的，但這遊戲當然不會就此結束，電腦已為你準備好三條賽道的逆走模式，和上集有所不同的是在這EXTRA賽道上，你可從TypeS~Z之中選擇車的速度，雖然TypeZ時你會有足夠的時間來玩，但要追前面的車會顯得相當困難。



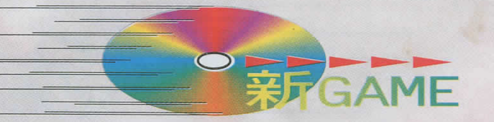


CAR SELECT
RT YELLOW SOLVALOU
TypeS TypeR TypeX TypeZ
SPEED LEVEL EXCELLENT

預告……

作為一個如此出色的遊戲，當然不能單靠這區區一版作介紹，下期我們將會把這遊戲各賽道的取勝技巧作全面攻略，而且還會介紹這遊戲的隱藏玩法……至於是甚麼玩法？還是先賣賣關子，留意下期吧！







VIRTUA FIGHTER PAI CHAN 陳白

Virtua Fighter™
CG Portrait series
PAI CHAN
© SEGA ENTERPRISES, LTD. 1993,1995

SEGA 想將《VIRTUA FIGHTER》變成一個潮流，已經是一個人所共知事實，由街機到 SATURN 版，更有一些全關節可動的模型玩具，而且最近還拍成動畫……《VIRTUA FIGHTER》的熱潮，可說是開始進入白熱化；而 SEGA 更在《VIRTUA FIGHTER 3》還未推出之前，先行將一系列《VIRTUA FIGHTER CG PORTRAIT SERIES》推出於市場，這麼一來，除了可暫時舒緩一下廣大 FANS 對《VF 3》的渴望之情，更可以藉此令人們加深對 GAME 中角色的認識度，從而培養出更多的 FANS ，都可謂用心良苦了。

こんな世界のどこかで
私だけを見つめていてね

「愛してる」と言わせたら
あなたの勝ち
YOU'RE MY HERO.

回復少女氣質的 陳白

平時經常打打殺殺的陳白，在CG的片段中終於把她應有的少女氣質展示給各位欣賞，原來她穿上便服時是那麼嬌俏可人，大家可想不到吧？畢竟她還是個十來歲小姑娘，偶爾花枝招展一下也是無可口非的。

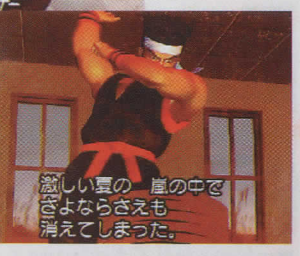
CG PORTRAIT

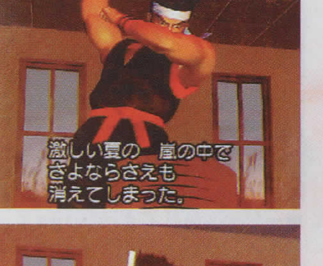
AKIRA YUKI 結成晶











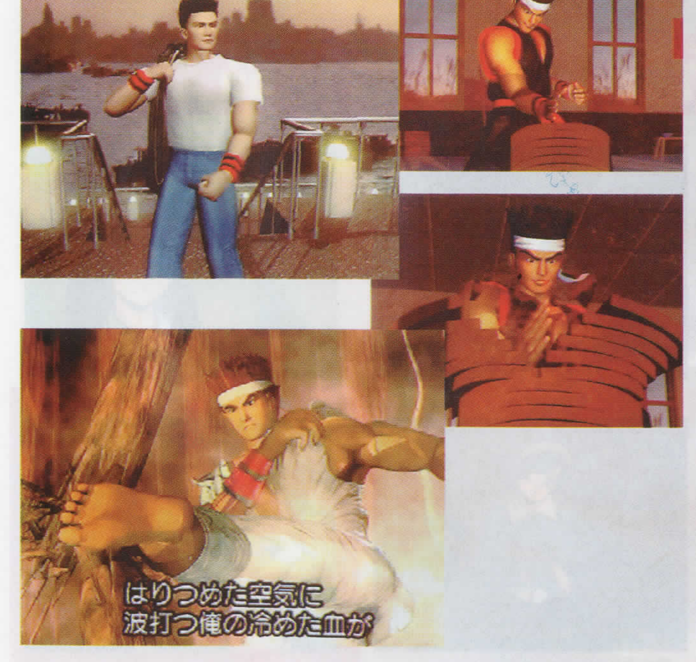






堅毅不屈的 結成晶

在結成晶的 CG 中，多數都是描繪他的修練過程，而間中亦會加插一些享受大自然的圖片，充份表現出結成晶對於追求夢想的那份熱誠和執着，可說是將男子漢堅毅不屈的精神表露無遺。





麻雀GAME經典作品於SATURN登場！

SUPER REAL 麻雀 GRAFFITI

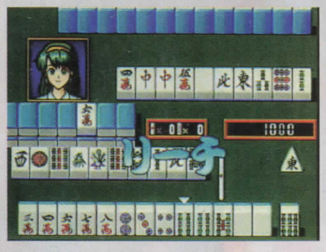




集三個著名脱衣麻雀於一身的作品

可能是因為近年流行懷舊，或者是推出新作品要較大投資吧，不少遊戲生產商都將自己的舊作輯錄起來推出，加上現在次世代機對遊戲的尺度不同，竟然連脱衣麻雀都方以多合一方式出現了。

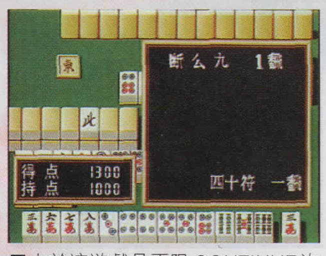
在脱衣麻雀之中，《超真實麻雀SUPER REAL麻雀》系列雖然不是始創者，但這系列對於同類遊戲的影響可謂深遠至極，由於這系列採用了大量動畫來表現各場面，而且人物的造型亦用上了一般青少年所喜歡的，所以順理成章地成為當時最受歡迎的麻雀作品，假如大家玩街機有一定資歷的話，説不定還曾在香港的遊戲機中心玩過呢。



■以麻雀遊戲來説，本來就沒有甚麼特色不特色的了，總之能食糊的話就有好東西看了吧。

■難得以家庭機形式推出，當然要在OPTION裏設定女孩子即使勝了亦不會穿回衣服吧（除非你自問得閒……）





■由於這遊戲是不限CONTINUE次數的，只要設定了不穿回衣服，那麼即使是細牌亦足以取勝了。

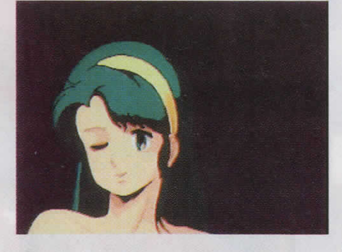
■SATURN版的另一特色，是在完成了任何一集之後均會有全新製作的完結畫面。



這些就是遊戲中所收錄的三個作品

SUPER REAL 麻雀 P II

這個是本作品中收錄的最早期SUPER REAL麻雀系列，而實際上，這也是整個系列由普通麻雀改為脱衣麻雀路線的「關鍵性」作品（……），和往後的數集相比，在製作技巧方面明顯地是有所差別，遊戲中登場的女孩子亦只有一人，玩上去或許會有點單調。







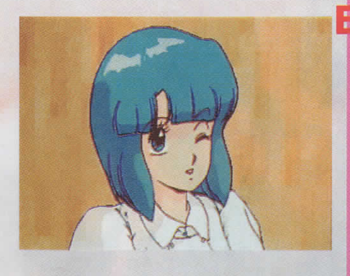






SUPER REAL 麻雀 Part 3 (P III)

P III可算是整個系列中最成功的一作，不單在人設方面大有進步，動畫亦比P II增加了不少。遊戲中當你對手的女孩子增至2人（芹沢香澄及芹沢未來兩姊妹），你要先打敗了妹妹香澄才能與姊姊未來一較高下。雖然以難易度來説，想在街機一局爆機是近乎不可能的事（就算用錢亦很難煲爆！），但勇於嘗試的年輕人仍是一蚊一蚊的CON下去……

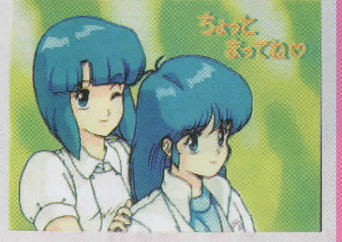


ENDING





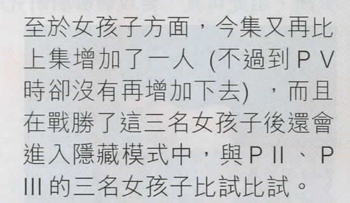






SUPER REAL 麻雀 P IV

不知是甚麼原因，P IV在P III推出了5年後才於街機上出現，比P II和P III之間的時期多了很多。這一集在遊戲系統方面和以往數集分別不大，反正也是打打麻雀，勝了便會有女孩子在你面前脱衣服吧。至於女孩子方面，今集又再比上集增加了一人（不過到P V時卻沒有再增加下去），而且在戰勝了這三名女孩子後還會進入隱藏模式中，與P II、P III的三名女孩子比試比試。

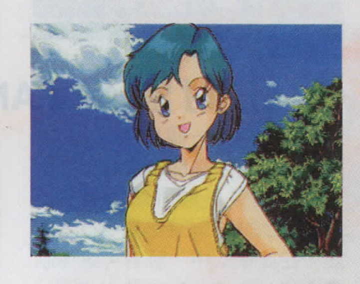


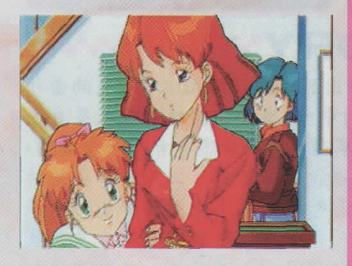


ENDING

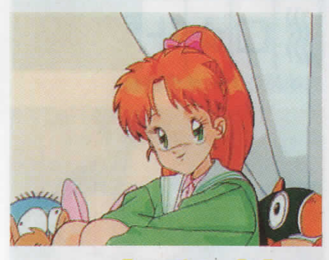


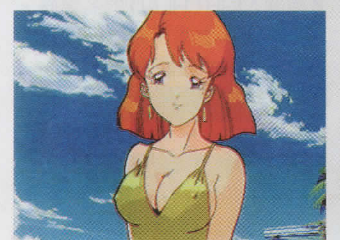










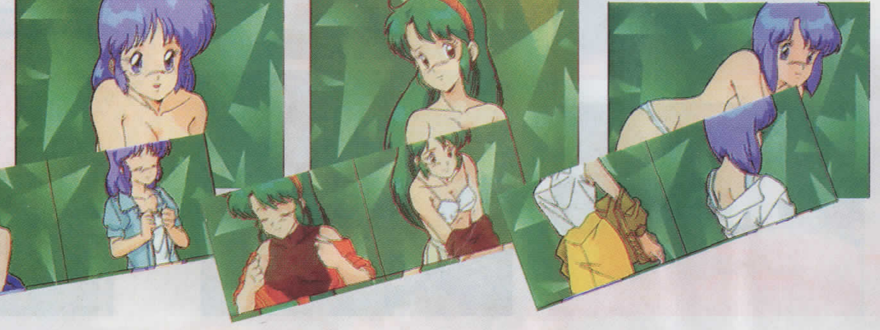


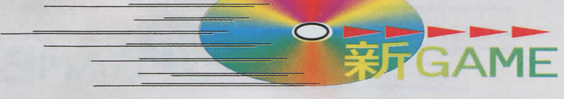




小秘技……

若是你有留意説明書的話，也許早已發現以下所説的所謂秘技了。事實上，在SUPER REAL 麻雀 GRAFFITI中，只要你在P IV的標題畫面按着十字掣上方來開始遊戲的話，是可以直接和P II及P III的三名女孩子對戰的，不過她們除了實力超強外，更是以一局定勝負的方式和你對局，總之，只要輸了其中一場便要重新再玩。



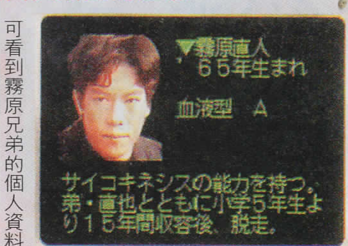


你認識武田真治嗎？



相信熟悉日本劇集的讀者對「NIGHT HEAD」此劇集己早有所聞吧。而此深夜劇集於日本播放時曾掀起了一陣熱潮，當中武田真治的演技更引起一連串的話題。至於自「南君的戀人」一劇在港播出後，武田真治此名字亦不逕而走，因此相信「NIGHT HEAD • THE LABYRINTH」的推出除能吸引一般玩家外，更能吸引各武田真治迷的注意。





可看到霧原兄弟的個人資料

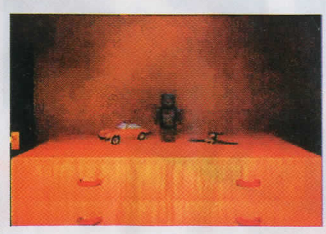
STORY

其實，今次於PLAY STATION推出的「NIGHT HEAD」乃TV版的番外編（外傳），而在此「THE LABYRINTH」中，故事便會圍繞着直人及直也兩兄弟的童年作骨幹，至於黑幕御廚研究所的秘密亦會進一步揭開。

霧原直人、直也是天生擁有超能力的兄弟，二人除有極強的感應能力之外，弟弟直也更擁有出色的領導才能及預知能力。而正因此兩兄弟的特殊能力，故二人自少便被科學家御廚恭二郎收於其研究所「御廚研究所」中作隔離研究。十五年後，在御廚的訓練下二人的超能力己發展至一個駭人的程度，但卻仍未能好好地控制。而就在此時，霧原兄弟亦己忍受不了研究所的生活，並且逃走出來，展開一連串的冒險歷程……


不要放過任何調查的機會


調查中玩者會遇到不少奇怪的事





NIGHT HEAD THE LABYRINTH

製造商：FUJI TV
容量：CD-ROM
售價：5800日圓

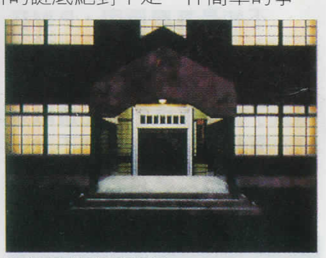


突入！御廚研究所

在遊戲的開始，玩者便會到訪御廚研究所，而玩者的目的便是查明有關御廚研究所的真相，至於由於在遊戲中如選不同的答案也會對結果有絕對的影響的，因此玩者對每個問題也需小心作答。而在遊戲開始前，玩者便要找出一個好理由令應門的岡田研究員讓玩者進入研究所，由此可見，要攻破御廚研究所的謎底絕對不是一件簡單的事。



一開始便要找理由進入研究所


這便是御廚研究所

絕對無敵 FAN CLUB MODE

如果你是一個NIGHT HEAD迷，又或者你對NIGHT HEAD好有興趣但又一無所知，那麼此FAN CLUB MODE便絕對是一個喜訊。在此模式中，玩者可選擇欣賞有關NIGHT HEAD的名場面、相片、原作劇本、對白節錄及於劇中曾出現的超能力測驗遊戲。



訓練超能力的迷你遊戲

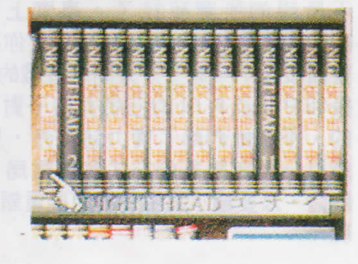


FAN CLUB MODE中有多項選擇


可選看各話的名場面



珍貴的原作劇本







家中享受街機樂趣

文：斷影騎士月狼

製造商：SEGA
容量：CD-ROM
售價：5800日圓（連槍）
2900日圓（剩槍）

PS　STG　2P

以萬眾期待來形容「VIRTUA COP」的推出可說是貼切不過，從前街機中射個你死我活，全因那充滿臨場感的遊戲氣氛、細緻的判定及刁鑽的敵陣，而此亦令令玩家不能自拔，不斷把硬幣入呀入。但現在只要安坐家中便能一嘗此高移植度的近期超級勁作，相信此遊戲絕對是近期必買的SATURN遊戲。

遊戲第一步——對應

既然是「VIRTUA COP」，故此遊戲理所當然是對應專用的「VIRTUA GUN」吧，但由於在港推出時大部份檔口果然把那專用槍炒至「狗」咁貴，因此相信大部份2P人仕唯有用其餘的控制器「頂癮」吧。而此遊戲除對應專用槍及原裝手掣外，同時亦對應SATURN專用的滑鼠的，至於筆者便絕對推薦各「無槍人仕」以滑鼠對應遊戲，事關以手掣的進行速度根本沒有可能正常地完成遊戲。



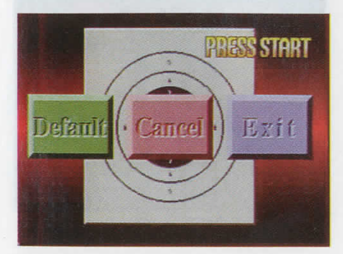
遊戲第二部——TUNE槍

老實說，以原本出廠的設定，此專用槍可說「準到離奇」，絕對可在有意或無意的情況下擊殺人質，此外如用不同的電視也有不同的效果，因此將專用槍的射標再設定是絕對必要的。而在調較過程中，玩者首先要進入OPTION畫面及選「GUN ADJUST」，之後畫面便會出現一張靶紙。跟著，在按START後玩者便要瞄準畫面的正中央（紅心）射出一槍，而以後主機便會認定這位置是畫面的正中央，故絕對要精確無誤。至於如要再作修正便可再按START一次及重復上述動作。而在滿意後，玩者便向畫面以外拉板機一次，而畫面便會出現「DEFANLT」、「CANCEL」及「EXIT」三項，如選「DEFANLT」是不理之前的設定，並用回最初的設定，「CANCEL」是取消剛才的一切設定及重新調較，「EXIT」則是貯存剛才的設定及返回OPTION畫面。











不能不看的OPTION畫面

其實在任何遊戲，於開GAME前看看OPTION的內容可定一個良好的習慣，而「VIRTUA COP」中便更見此習慣重要。

DIFFICULTY

調較難易度，遊戲中主要分為EASY、NORMAL及HARD三階段。

GUN LOOSENESS

數值最高可調較至29，主用以調教射擊範圍的判定，29當然是最大最準的，但同樣地亦容易殺射人質。

LIFE

每次中槍或射到人質也會扣一個心，在扣盡後便會GAME OVER，而此項最多可調教至9個心。

CONTIUE

不用說明也明白吧，續版次數最高可調教至9次，最小是0次，即不能續版。

SIGHT

可決定「LOCK ON SIGHT（自動索敵系統）」選用與否？

AUDIO

選擇音色以 MONORAL 或 STEREO 輸出。

SOUND TEST

選聽遊戲中的音樂。

GUN ADJUST

調整專用槍的瞄準系統。

KEY ASSIGN

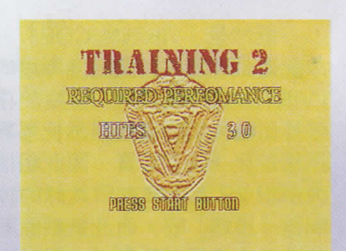
重新設定手掣及滑鼠的按鈕配置。

TRAINING MODE

此練習模式乃 SATURN 版本的原創模式，基本上分為單打或對戰模式。在單打模式中會有多種射擊練習方法。而在對戰模式中則與電腦對手於射擊練習中比賽，此外在對戰模式中2P亦可加入，令形式變為二人對戰。



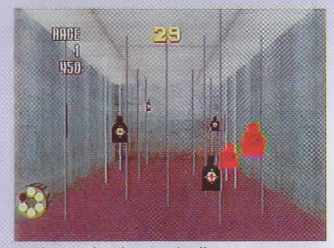
目標：擊中 30 個靶



目標：擊中 30 個靶

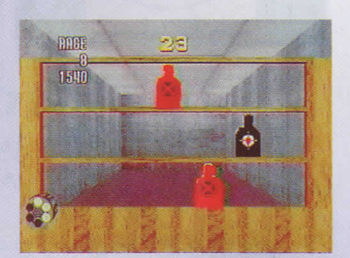


目標：擊中 20 個靶，命中率達 45% 或以上



目標：擊中 20 個靶





目標：擊中35個靶，命中率達75%或以上，分數5500分或以上



目標：擊中 15 個靶，分數達 6000 以上



爆機有著數

根據以往的傳統，SATURN 遊戲的秘技大部份也需以爆機換來的，而同樣地，「VIRTUA COP」在爆機後有趣的事情也隨之發生。



OPTION PLUS

在爆機後，當玩者再進入 OPTION 後，畫面右下角便會出現三個閃動的箭咀，而此項便是追加的「OPTION PLUS」。



MIRROR

顧名思義，「MIRROR 模式」，當然是將遊戲「反片」進行，即像鏡子般將遊戲的畫面全倒轉過來。而當中什至連文字也會倒轉，某程度上可說是再接觸過一個新版本的「VIRTUA COP」，由於人物的出現位置也全數左右倒轉，故對於一些「記位高手」可是一項挑戰。



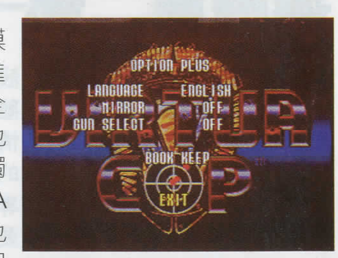
BOOK KEEP

看到此項，真的不禁令人聯想到街機版，在此項中會記錄好由開 GAME 到當時為止，有關此遊戲的使用量及使用時間等，而雖然此項對遊戲好像沒有什麼大意義，但也算是有趣的一環。



RANKING MODE

正像「VIRTUAL FIGHTER REMIX」般，在爆機後便會多出一項「RANKING MODE」，在此模式中玩者只有五個心及一條命，而遊戲的目的是玩者以此條件進行遊戲，並在「壯烈犧牲」後以總結成績評定玩者的能力。

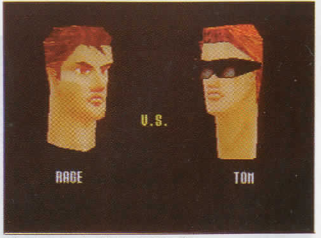


LANGUAGE

基本上遊戲本是以日語進行的，但在進入此模式後，玩者便可將遊戲設定為英語進行。

GUN SELECT

到執筆為止仍是謎一般的模式，遺憾地就連筆者也只可看見而無法進入。但如以字面意義來解釋便是將玩者基本的槍械由六發的左輪轉為其他武器，當然最好俾枝機關槍我啦！至於進入方法，如有讀者發現也可立刻與本刊「秘技工場」聯絡。



會與多個對手比賽

STAGE 1
ARMS BLACK MARKET

由於是第一版的關係，故此版可說是純粹的熱身賽，而首先要注意的是在通過拉閘進入敵陣時，切勿自恃有貨車作盾而向走向貨車後的逃兵作亂槍掃擊，因為正逃走的人質亦正在逃走，如胡亂掃擊的話電腦便會判定玩者射中人質，故此部份切記「得些好意需回手」。此外，在第二次轉換場景時會有一大卡車駛出，雖然有一名叫「大佬」的傢伙會在車上指手劃腳，但由於是無法對他造成任何損傷，故大可「慳番啖氣」，而且在方向一轉後會有三名匪徒埋伏及於短時間內向玩者射擊，故玩應將注意力放回畫右方。另在對付此版的首領時，對方只會狂射迫擊砲，故玩者只需以密集火力向其頭部開火，以收同時抵消迫擊砲及作攻擊之效。至於在最後首領雖然會倒下，但實際上他還會扮作投降及以短槍還火，故在其「發噏風」時應仍保持於臨戰狀態中，隨時準備開火，結束第一版。


在射下木箱的兩人後，會有一敵人於左面埋伏及快速開火


天台人質出現後會望回地面，而一名敵人已在眼前


一名從車中跳出的敵人，但永遠落不到地，但如降落成功會滾到木箱左面


射毀右面的木箱可取得萊福槍一支

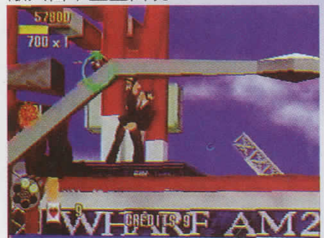

在第二次敵人於近距離出現後，會有三名敵人於左面鐵網後埋伏


之後右面會有一人質跑出，同時車後會有一匪徒出現，跟著還有三名敵人由下至上出現


貨櫃上會有兩名敵人，之後煙筒上又會有一名出現


之後可向遠處的逃兵掃射，但要注意不久後右面會有敵人出現


在處理好鐵鋼後的敵人後，右面油筒前會有一敵人滾出，同時會有人質出現


小屋頂會有四名敵人，分別是右、左、中、左上，注意左上的一名十分遠


面轉向右後，木箱會有兩人滾出，快速地會有另一敵人在右上面


轉方向後，第六名出現的是人質，他除會跑動外更有兩敵人於其前後，要小心處理



左面的小屋窗內會有一匪徒出現，可射穿玻璃窗擊之



連射小屋的鐵門可取得機關槍


射下綠色櫃上的敵人後，回望地面時眼前出現的是人質，勿射！


於第二次射上貨櫃時，會有一名匪徒於遠處補位及快速開火，故在射第二名時要速射



隨後小屋旁有三名敵人出現，兩名一前一後於地面，除下一人於貨櫃上


擊射從貨車落下的敵人時要小心，因有一人質在人群中


在右前天台出現兩名匪徒後會有一人質，切忌手快快亂射


轉場境後第一名敵人會於兩堆木箱間走出，而二、三名則在右面木箱後



天台上第二名出現的是人質，但同時會有兩名敵人從後滾出



望回左面時會有兩名匪徒，小心第二名會很快開火



不要太急取自動手槍，先處理此傢伙才是萬全之策



小心匪徒前的人質，通常十次有五次中的



再射兩名敵人後，會有一大堆人質及一輛卡車衝出，切勿企圖開火！



貨櫃左下會有敵人埋伏，另有一人從頂跳出，要快速處理



射下此匪徒可取得雷明登



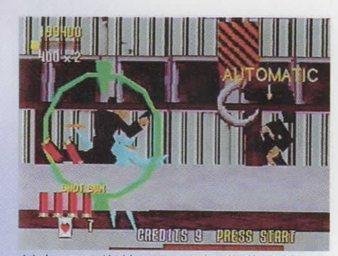
首領只要準確地以密集火力處理便OK



人質消失後會向右望，而三名敵人會邊走邊射，要快速處理



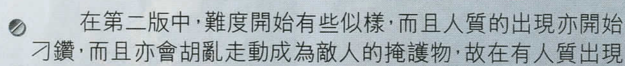
人質堆中會有兩名匪徒從左面滾出，小心誤射人質



射右面那傢伙可再取得自動手槍



小心一輪廢話後的最後一擊

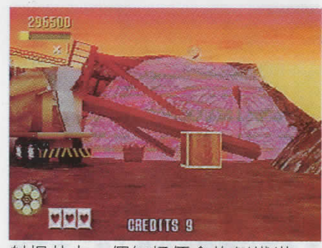


STAGE 2 UNDERGROUND WEAPON STORAGE

在第二版中，難度開始有些似樣，而且人質的出現亦開始刁鑽，而且亦會胡亂走動成為敵人的掩護物，故在有人質出現的況下要有足夠把握才可開火。而此版要注意的地方亦需有一定的技術才能安全處理，當中在山坡上看見劏泥車時，在第二輪攻擊中會有一人質於木箱後出現，而之後在車窗後的運輸帶亦會有一敵人埋伏，同時最後會有一敵人在吊臂上快速開火。至於在面向泥頭車時，玩者亦要隨時準備擊射駕駛室內的敵人，另於之後遇上另一劏泥車時亦要重復此動作，否則當二車衝向玩者時便唯有「硬食」，要在對方後退時才可制止。此外，在進入建築後的走廊亦有大批埋伏，而此段最令筆者欣賞的是敵人的出現及掩護、補位均十分專業，尤幸設定中剛好是六人，基本上不射失的話是剛好夠子彈用的，不過技術上的要求則講求穩確的速射性。至於在首領方面，此版的首領其實並不難處理，只要用上上一版的技倆便OK，而真正的挑戰實際是首領隱藏後出現的「雜魚」，除了人多勢眾外更十分刁鑽，故此段的要訣便是確敏的反射神經。



再射掉混凝土車邊的敵人後，會有一敵人埋伏在車頂



射爆其中一個紅桶便會炸倒鐵塔



於大批人仔於混凝土車走出來時，鐵塔右下會有一敵人擲手榴彈



之後又有人質從車後跑出，而且會有敵人跟著出現



一開始貨車上會有敵人跳出，可在半空射之



混凝土車移動後會有一人質出現，同時車前會有敵人閃出



之後面前會有三名敵人，但小心第四名跑出的是人質



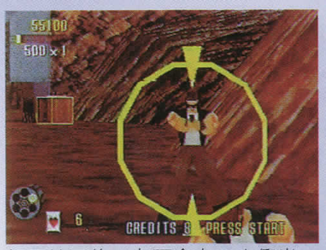
再射下極右、極左的敵人後，會有一人於面前出現



方向一轉在山坡會有一堆敵人出現，分別是右下、左上、左、前、在前後、後鐵架左、後鐵架右，小心地上人質



到達山坡後可射爆紅桶取得機關槍一支



望回地面後，右面會有三人衝出，射位分別是左、右、中



在屋下會有一輪亂射，但在此刻會有兩名人質於左面，還是先放過此畫面中的一名匪徒



在望下剷泥車時會有五名敵人滾出



在落回山坡後，在剷泥車前會有一輪混戰，打下車頂後是左、右、右、上



射兩個水塔上的敵人時，分別是右、左、極左、右、人質，小心！



穿過屋下會有一人於面前出現，同時要射掉車艙中的敵人，否則又要硬食一抓



第二輪亦有五人滾出，但小心第二名後會有人質於後出現，另木箱左面會有人質



面向山坡打下三名敵人後，會再有三名敵人以前中後串成一線，要以連射處理



快速地極右會有埋伏，共二人



射下塔頂的敵人可取得自動手槍



要從車窗射中運輸帶上的敵人



上山坡後右面山坡會有手榴彈擲出，處理後立刻有敵人於右前出現



望回地面後，首名敵人會於左面柱間出現，另有一人從右面滾出



進入屋內的走廊時有一大輪亂射，要冷靜處理敵人絕妙的走位



注意吊臂上立刻有匪徒埋伏



面對泥頭車時，第一名有攻擊性的敵人會於車頂出現



當一堆人從車上跳下時，車旁的木箱會有萬能飛斧，要盡快處理



首領的處理方法只要用回上一次的技倆便行



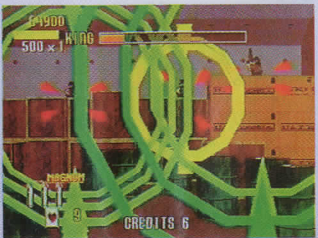
面向山坡時，在第二名面前出現的敵人後會有一人於山上出現，但望回地面時面前的是人質



射下兩人後，第三人會在上面的塔頂快速開火，要與之鬥快



於射下面前的敵人後，同時要射掉車艙的敵人，否則要硬食泥頭車的一撞



真正的難度是之後出現的雜魚陣式

STAGE 3
GANG HEADQUARTERS

從表面上看第三版當然是最難的，但相比之下卻又是最有趣味性的一版。當中場境設計的確充滿巷戰的感覺，而且敵人的安排亦十分合理，當然，刁鑽是理所當然的事吧。至於在初期的熱身後，在進入停車場時便告正式進入遊戲，在此段中玩者必需眼明手快，並在一瞬間找出及決定攻擊的目標、位置，當中如是否射爆紅桶作廣域攻擊或在人堆中分辨出敵人及人質均需冷靜的分析。而論於此版中最令人汗顏的便算是進入辦公室的一段，在此段中敵人的出現簡直令人手足無措，驟眼看來只見一堆堆的敵人從四方八面的書櫃不斷湧出，而且不要命的人質又左穿右插，故此攻略此版的口訣便是「冷靜」二字。最後，在與最終首領決鬥時，只要用回以往的技倆便已 OK，玩者需以密集火力覆蓋首領左面的迫擊砲及順便削減其 HP，而在其機槍發射時要立刻改變目標，以免對方有機可乘。



在多處理二人後，右下角正面會有一人閃出，看見那斧頭嗎？



貨車衝入時，在車門開前先要射下一人



在再遇到一大堆人時，可速射打爆油桶解圍



門開會有一輪混戰



一開始第三名敵人會於房內出現，要射穿窗門擊之



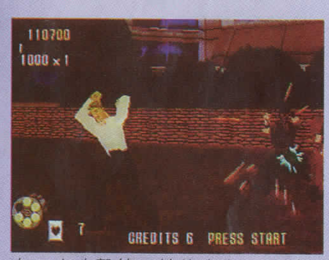
車場中第一、二名敵人會於右面石柱出現



上樓後，在轉向右面時會有兩名人質



於面向電動樓梯時，會有二人出現，左面是人質，右前們匪徒



在三人攻擊第三輪後會有一人質，同時右面會有敵人閃出



當面向左面時會有兩名敵人先後出現，但第三名是人質



射下左面第一名衝出的匪徒會有心一個



人質會被脅持，仍是待人質掙脫後才立刻開火



於再面向入口時，屋頂的敵人可換來雷明登，但是要處理地面的一人後才取



當汽車衝出時會有多名敵人出現，可射爆油筒作集體攻擊，但小心會有一名從車頂跳出



隨後左面會有兩名人質跑出，但亦有兩名匪徒跟著出現



於望向右面時會有兩人滾出，而第三名是人質



在停車場門前會有兩名敵人，其中一名會擲手榴彈，速射之



之後轉向右面時會有一人埋伏，即射！



回望左面時，接待處會有兩名人質被脅持，要待人質掙脫才開火



望上二樓時要射頭，因為欄桿下的玻璃是防彈的



開門後的二輪攻擊有四人，分別是左、右、左、右



最後於右前衝出的匪徒可取得密林一把



在出口右面會有大屠殺，但小心左面跑出的人質



換場境後又有伏擊，處理難度十分高，分別有六人，右下、左、右、右、左、右



入房後右面會連出二人，第一人可取得自動手槍



入到辦公室後會一片混亂，要冷靜處理，首先是下、左、右、中



開門後第二名匪徒可換得萊福槍一枝

對付首領可用密集火力攻右面的迫擊砲發射器

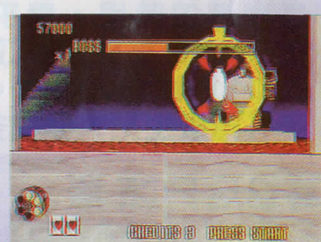


櫃檯二輪攻擊後會有人質於右前出現，同時敵人亦於前方閃出

在第三輪攻擊，於右面跑出的敵人可取得自動手槍，但小心立刻於左正面出現的敵人



書櫃打開後會有伏擊，共五人，分別是左、右、中、右、左



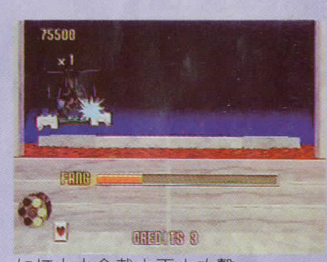
當左面的機槍有所行動時要連射之

LAST STAGE

其本上此版可說是隱藏版面，因為如要攻略此版，首先便要由第一版順序攻略至第三版，至於如達成此條件的話，在第三版的首領敗陣後，真正的最終首領便會出現，而此版基本上是只有玩者及首領單打獨鬥。在環境上，由於沒有其他敵人的出現，故玩者絕對可放心與首領周旋。而處理方法在說穿了後其實亦很簡單，玩者只要不斷連射首領所乘座的直升機的正中央便能令直昇機的攻擊密度降低。至於首領的攻擊方法亦十分單純，他每次只會射出四枚迫擊砲或四枚火球，基本上只要玩者能專心冷靜地掃清對手的攻擊及成功作出牽制，理論上是定能成功處理的。另不幸地在攻擊中如情況上已看到未能成功掃清首領的攻擊的話，筆者便建議玩者立刻暫時放棄自保，專心射擊首領直至下輪攻擊為止，此舉的原因可是因為在一輪攻擊中，即使四個全中也只會扣一個心，因此如已無可避免會中彈，倒不如暫時做一會「鐵甲威龍」，直至下輪攻擊為止。



此版是與首領單打獨鬥



如打中央會截去不少攻擊



攻擊方法二——迫擊砲



終於打爆直升機



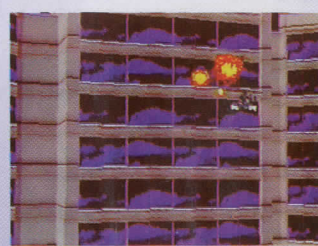
這便是真正的最後首領



敵人的攻擊方法一——火球



如不幸截不完對方攻擊，大可放棄，因全中也只扣一個心


感動！進入爆機畫面



PCE 仲有「好 GAME」——

同級生

製造商：NEC AVENUE　　容量：CD-ROM
價格：8800 日圓　　備註：對應滑鼠

經過一年來次世代機的攻勢，強如超任亦漸露疲態的時候，幾乎被人們遺忘了的 PC ENGINE 終於使出了他們的皇牌殺着——9801 改版成人遊戲。而當中的大作之一——《同級生》，亦在多番延期之後推出。

為乜玩 PCE 版

相信好多知道《同級生》這遊戲的人都是從它的電腦版開始認識它的，由於日本方面對電腦遊戲的管制不太嚴，所以就如大部分日本 9801 電腦遊戲一般，《同級生》是個不折不扣的三級追女仔遊戲，不過，在眾多遊戲中能夠脱穎而出，當然有其過人之處——竹井正樹的人設和原畫、在當時來説很創新的玩法。

不過，到了 PCE 版，為了迎合家庭機種的尺度，自然作出了不少修改。

畫面

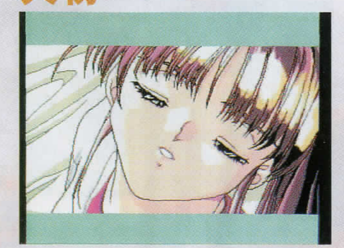
PCE 雖然可以用上最多 256 色，但是在這個《同級生》遊戲中，就跟電腦版一樣只用了 16 色，而動畫方面則沒有增加多少。不過，遊戲過程頗流暢，經乎沒有 LOAD 碟等候的情況發生。

配音／音樂

這是當年PCE CD-ROM最強的一環，在這個遊戲中，並不是所有對白都配以人聲，但音聲效果還算清晰。

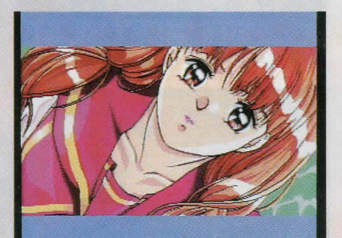
歌曲方面，遊戲有 OP、ED 主題曲各一首，都是由替田中美沙、鈴木美穗、仁科久留美和黑川里美四位女角配音的配音員主唱的。另外，如果大家以CD唱盤來收聽遊戲碟的話，會發現碟中 TRACK 4 還收錄了一首鋼琴音樂，那是絕對值得向大家推薦的。

人物



移植到 CD-ROM 上的《同級生》最顯著的改變，就是遊戲中新增了三個新人物——櫻木京子、高野綠和堀真純，這令原本已人多勢眾的《同級生》美女陣人數增至十七人，對玩過電腦版的玩家來説也有價值多玩一次。

內容



既然新增了人物，原本已排得密麻麻的日程表自然有所改變。大抵上，遊戲中各女孩的日程跟電腦版大同小異，只是把舊人物出場的時間挪動三十分鐘左右，而在一些原本只是過境性質的地方如車站、學校門口就插入新增的人物。

事件方面，新人物的事件就安排在不阻礙原有事件的情況下發生，例如 8 月 20 日由下午三時開始，原本只有至 5：25 佐久間智晴的約會，和 5：40 以後直到翌日 9 時成瀨香的事件，但在 PCE 版本中，完成了智晴的約會後，就會先發生新人物高野綠的事件，成瀨香的事件會押後到 8：30 才發生；而為了趕及在翌日早上 6 時以後發生的高野綠事件而不阻礙 8 月 21 日的流程，主角卓朗不得不先離開成瀨香的家，在矢吹鎮露宿一夜。另外，可到地方還增加了的士高。

尺度

這是大眾最為關心的一環（？）。由於 PCE 始終是家庭機種，所以三點不露是基本的原則，性愛鏡頭都是以一張只會停留數秒鐘的較性感艷照來輕輕帶過，其餘的就只以黑畫面交待；對白方面的改動就不大。







主角何許人

主角卓朗是先負學園 3 年 D 班的學生，由於父母都在遠處工作的關係，卓朗獨個兒居住在公寓之中。他在先負學園以至先負鎮都十分有名，因為卓朗是人所共知的「無女不歡」。

今年是卓朗高校生活的最後一年，為了不錯過這最後的暑假，留下綺麗（？）的回憶，卓朗花了頭半個暑假努力做兼職賺錢，儲了 50000 日圓，為的就是在剩下的半個暑假中盡情泡妞。

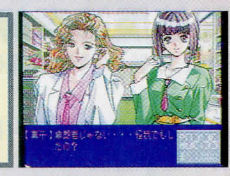
要注意的是卓朗的班房就在學校大樓 4 樓左面近樓梯的班房，有些事件是會在那裏發生的。

基本攻略法

少女相性知多啲

在《同級生》中，大部分女孩子都可以同時追求得到，但是有一部分女孩子是不可以同時兼得的，大家可參考附表。

不可以同時兼得的女孩子	
鈴木美穗←→田中美沙	好友關係
齋藤真子←→齋藤亞子	姊妹關係
仁科久留美←→正樹夏子	情敵關係



時間經過要注意

在《同級生》的世界，幾乎每到一處地方都會消耗時間，所費時間由10至30分鐘不等。有些事件是會消耗特定數量的時間的，這些事件多數是跟女孩子約會，這些事件發生之後也請注意時間。

此外，有些地方的開放時間是有限制的，例如車站和學校校舍，那些地方你一旦進了去，但在限時前也沒有出來的話，那晚你便可能要在那裏露宿了。

出入場地所耗時間表

0分鐘
- 離開自家
- 離開學校
- 進出游泳池

10分鐘
- 進入校舍在校舍內各班房、天台
- 離開校舍

15分鐘
- 進入街上所有場所

30分鐘
- 乘電車來往先負鎮和矢吹鎮之間

各場地開放時間

場地	時間
學校校舍	上午8時30分～下午6時
車站	上午6時～午夜0時
餐廳「OTIMTIM」	上午10時開市

愛後對答要謹慎

千辛萬苦、費盡心思，終於得到女孩子投懷送抱，在親熱之時，當然需要細心呵護。要留意每女孩子的性格，和投送抱的原因，選擇適當的答案，才可奪得美人歸。

另外，親熱過後切記不要對所做過的事感到後悔，女孩子肯委身於你，你卻「啃完鬆」，當然會令女孩對你生厭。

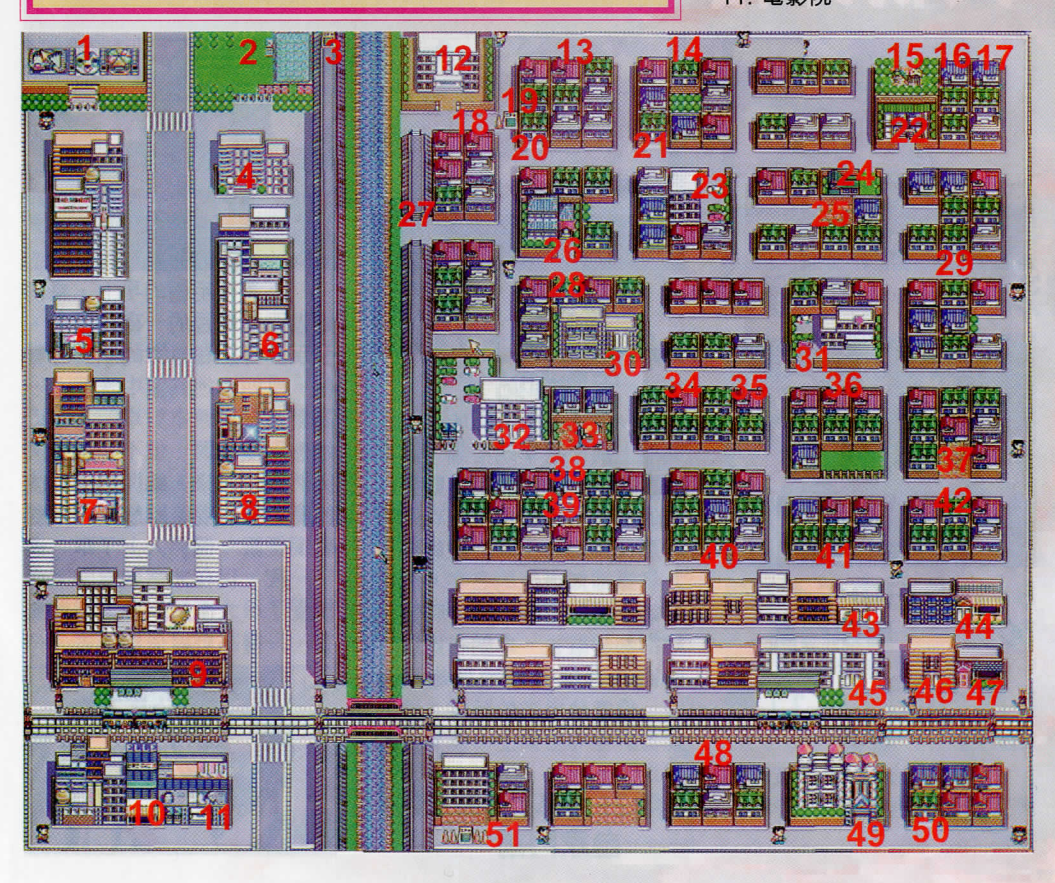
地圖

矢吹鎮

1. 遊樂場
2. 矢吹公園
3. 地盤（有錢）
4. 成瀨香的公寓
5. 的士高
6. 正樹夏子的公寓
7. 夜總會「CAT'S EYE」
8. 烤肉店
9. 矢吹車站
10. 酒吧
11. 電影院

先負鎮

12. 先負學園
13. 問答屋1
14. 堀真純的家
15. 先負公園
16. 四次元之家（假）
17. 四次元之家（真）
18. 間太郎的家
19. 地盤
20. 愛情酒店瞬間移動點
21. 黑川里美的家
22. 卓朗的公寓
23. 藤田製作所
24. 真行司麗子的家
25. 空地（有錢）
26. 櫻木舞、京子的家
27. 河邊空地
28. 仁科久留美的家
29. 問答屋2
30. 相原健二的家
31. 登渡醫院
32. 相原建設
33. 地盤
34. 田中美沙的家
35. 鈴木美穗的家
36. 因果婆婆
37. 佐久間智晴的家
38. 占卜婆婆
39. 秘密之家
40. 問答屋3
41. 坂上一哉的家
42. 問答屋4
43. 藥房
44. 花店
45. 先負車站
46. 時裝店
47. 餐廳「OTIMTIM」
48. 問答屋5
49. 愛情酒店
50. 靈媒師之館
51. 地盤（有錢）





特別地方

問答屋

在這裏只要付出1000日圓並答中對方的問題，你不單可以賺到3000日圓，會得到一些重要情報。每一間問答房有兩條問題，但要注意答錯了一次的話是不會再問那問題的，而且有些問題要在發生了某些事件後才會發出的。

部分問題答中後所得的情報
8月17日上午9時至11時到學校體育部倉庫
8月21日晚7時至9時到櫻木家
8月23日晚10時至11時到良子家

四次元之家

真正四次元之家，可助你在轉眼間前進1至8小時，這對攻略多個女孩子非常重要。

占卜婆婆

假如你不知道往下去應做些甚麼的話，去找她問問吧。

靈媒師之館

她可以告訴告你現跟女孩子的感情進展如何。

秘密之館

這一區域的左邊原來是是有個秘密入口的，從那　進去到中間白色的房間，便可以找到秘密之館的館主，他會告訴你一些遊戲的提示的。

因果婆婆

千萬不要誤進這　啊，這個婆婆會吸你荷包的錢的！

地盤（33）

如果大家的銀包空空如也，但又需要一點零用錢的話，不妨到這地盤打散工賺點錢。不過，這會浪費一天美好假期的。

問答屋答案錄





問題1. 鈴木美穗的絲帶是甚麼顏色的？
答：黃色
問題2. 醫院的名字叫甚麼？
答：登渡醫院
問題3. 齋藤亞子的臀圍有多大？
答：89CM
問題4. 齋藤真子的內褲是甚麼顏色的？
答：茶色
問題5. 跟田町浩美約會的時間是？
答：11時
問題6. 仁科久留美最初出現的地方是哪裏？
答：餐廳「OTIMTIM」
問題7. 接替正樹夏子的下一任店員有多大？
答：40歲
問題8. 黑川里美的胸圍有多大？
答：80CM
問題9. 櫻木舞的出生月份是幾月？
答：12月
問題10. 田中美沙的身體哪部分受了傷？
答：左腳



《同級生》人物介紹　新歡









愛得深、錯得深——高野綠（18歲）

先負學園3年A班學生，是黑川里美的同班同學。為人內向，在同學心目中也沒有留下多少印象，但其實她偷偷暗戀着卓朗，可是這卻令她——

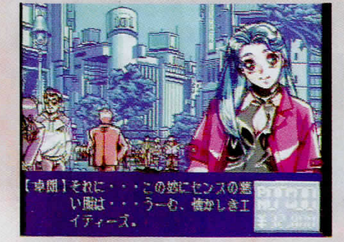
事件簿

8月11日上午10時55分——校門前

高野綠初登場，一見到卓朗便匆匆離去。

8月14日上午10時——校舍3樓左邊3-A班房

卓朗發現高野綠獨個兒躲在班房，編織毛衣，好像準備送給哪個人。卓朗跟她打個招呼的時候，她卻匆匆離去。



8月15日中午12時50分——自家門前

又是一見到卓朗便走。

8月16日上午11時45分——餐廳

卓朗到黑川里美兼職的餐廳找里美，問她有關高野綠的事情。

8月20日晚上7時——矢吹車站

一個衣着很古怪的女孩子突然上前來跟卓朗搭訕，請卓朗跟她玩一晚，於是卓朗帶她到的士高去。在那裏，卓朗發現那女孩對的士高之類的事不太認識卻知道他的名字。就在卓朗乘氣氛相親近她的時候，她卻匆匆離去。卓朗在她遺下的證件套中得知她就是高野綠，但當他出去的時候，途人就告訴他高野乘上一個男人的車走了。

8月21日早上6時05分——自家門前

下着毛毛雨的早上，卓朗經過跟成瀨香的一夜後回家，發現高野正在自家的門前等着他。卓朗讓她到家中洗個澡，高野表白說原本對卓朗肯親近她感到很高興，但不知怎的又突然害怕起來。離開的士高後的高野陷入混亂狀態中，她隨隨便便跟一個男人上了車，過了一夜，現在才感到懊悔。卓朗受了很大衝擊，兩人相對無言，只得高野綠俏然離去……



失戀師姐——堀真純（21歲）



先負警局交通課的女警，性格豪爽，跟卓朗自幼相識，情如親姊。

事件簿

8月10日下午3時35分——先負車站

當卓朗閒逛到車站的時候，突然有一把聲音呼喚他，原來就是真純。

8月12日下午5時15分——先負公園

在公園裏遇上櫻木舞，跟她閒聊了一會，就在舞走了之後，真純突然出現來取笑你，説着説，卻發現真純好像正陷入愛情的煩惱中。

8月13日晚上7時15分——矢吹車站

遇上喝醉了的真純，被她逮着強行拉你去酒吧。最後，她更在酒吧的電梯門前強吻你，然後又把你打走。

8月27日晚上7時45分——學校門前的地盤

芹澤良子被癲佬襲擊，卓朗挺身裏救，但仍然不敵。後來真純出現，她跟癲佬抖纏之下受了傷。後來到真純家去探望她。





喜歡你，因為你是姊姊暗戀的人——櫻木京子（16歲）



先負學園一年生，永遠自我的開朗性格，雖然只稱呼姊姊櫻木舞做「阿舞」，但其實很關心她。

京子其實不是新設計的人物，早在《同級生》電腦版推出時，便已有櫻木京子這人物的設定，只是那時被臨時抽起了。她基本上不是讓你追求的對像，而是幫助你追求櫻木舞的橋樑，因為在8月24日跟櫻木舞到遊樂場約會之後，舞便會被禁止外出，此後你便要在學校、喫茶店等地找京子來替你通風報信。

事件篇

8月11日12時25分——學校門口

正當卓朗備離開學校時，髮形古怪的京子突然登場，並對卓朗評頭品足，最後她評定卓朗「合格」之後便走了，令卓朗不明所以。

8月14日下午1時35分——先負公園

再次遇上這個怪女孩，在卓朗追問下才知道她叫京子，然後她又如風一般的走了。卓朗覺得她跟哪個人有點兒相像。

8月16日下午2時30分——先負公園

卓朗遇上舞，閒談間知道舞不是獨生女，還有個妹妹，才知道那女孩的真正身份。

8月18日下午2時——餐廳

卓朗再遇京子，京子猜到是舞訴卓朗她的真正身份，但仍然保持着她一貫的自我性格。臨行前，京子告訴卓朗舞對他好像有一點感興趣。

舊愛

不變的女主角——櫻木舞



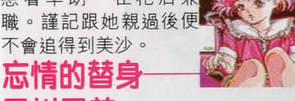
大家閨秀一名，卓朗以她為最大目標。最喜歡游泳，但家人卻要她學習茶道、花道等。對答時要把她説她跟一般女孩沒有兩樣。

從未知道你是那麼的溫柔——田中美沙



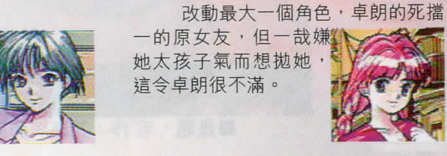
受歡迎程度不比櫻木舞遜色。田徑狂熱者，要在這最後一年的學界比賽中揚威，可是卻在比賽受傷不能出賽。經常跟卓朗頂嘴的她後來漸漸發覺他的溫柔。

又要怕又要愛——鈴木美穗



美沙的好朋友，暗戀着卓朗，在花店兼職。謹記跟她親過後便不會追得到美沙。

忘情的替身——黑川里美



自中學便認識卓朗，在餐廳兼職，暗中跟花花公子相原健二交往，後來被對方拋棄，希望借卓朗的身體來忘掉健二。

COS-PLAY 辦公室女朗——田町浩美

在藤田製作所任職的女文員，從同事口中知道卓朗的「威水史」。以前愛好扮卡通人物，有個受哭的閉男朋友冬彥。對答時千萬不要説你永遠愛她。

鐵之處女■——芹澤良子

卓朗的班主任，雖然美麗卻難以親近，認為卓朗是個可做之，所以一見到他便對他訓話一番。在暑假末期會在學校門口的地盤被癲佬襲擊。

鄰家的怨婦——真行司麗子

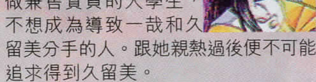
丈夫在京都上班的獨居主婦，樣子很年輕，但相當豪放，基本上結識了她之後幾乎每天都可以跟胡混。

花心死擋的舊女友——仁科久留美

改動最大一個角色，卓朗的死擋一的原女友，但一哉嫌她太孩子氣而想拋她，這令卓朗很不滿。

花心死擋的新女友——正樹夏子

一哉在服裝店結織的新女友，是在服裝店做兼售貨員的大學生，不想成為導致一哉和久留美分手的人。跟她親熱過後便不可能追求得到久留美。



愛情顧問——齋藤真子

學校裏所有男生的偶像，女生的煩惱顧問，其實是學校的校醫。不反對卓朗跟妹妹亞子來往，認為可讓亞子得到多些人生經驗。

20歲才初吻的女孩子——齋藤亞子

一直活在姊姊的陰影下，認為大家都只會稱讚姊姊。內心十分孩氣，卓朗對她的一吻為她帶來很大的衝擊。真子問卓朗為甚麼要吻亞子的時候一直要答是因為喜歡她。

現役吧女——成瀨香

在夜總會任職吧女，偶然結織卓朗。要結織她最少要花費20000日圓，請留意。

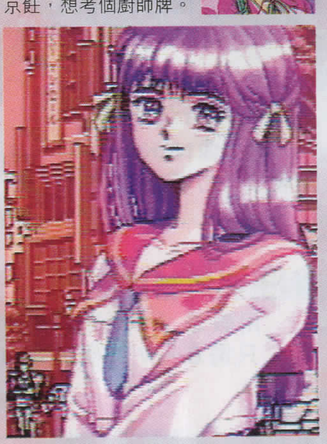
撞死馬豪放護士——草薙彌生

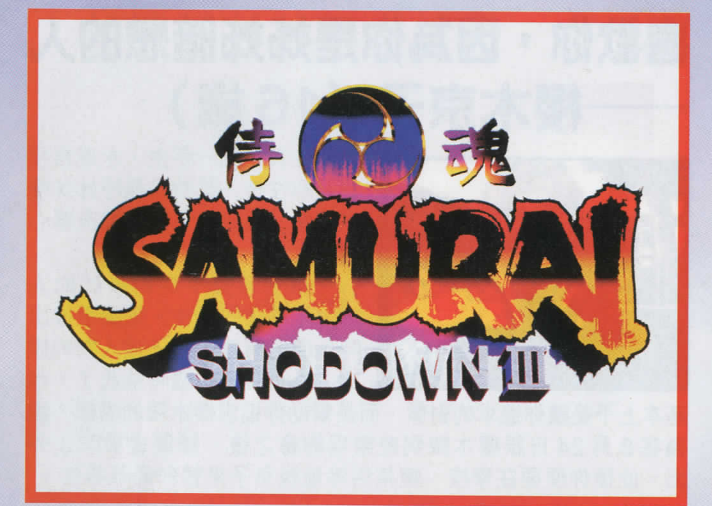
一個經常跟卓朗相撞的女人，在登渡醫院當護士，真正結識她要到8月23日卓朗那話兒發痛到醫院檢查的時候。

街邊拾來無好貨——佐久間智晴



真真正正卓朗在街中閒逛時勾搭回來的，以前做過黃色事業（水商賣），現在正在進修京飪，想考個廚師牌。

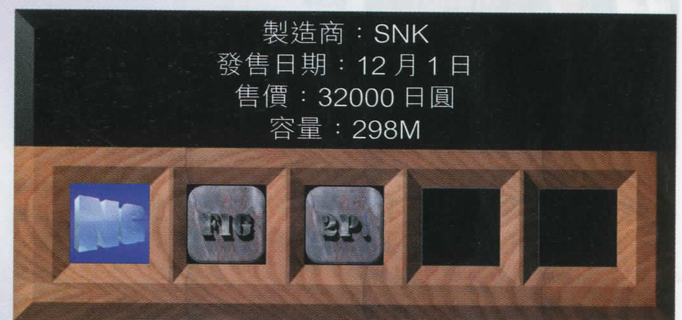




侍魂 斬紅郎無雙劍

簡易「屈機」方程式

製造商：SNK
發售日期：12月1日
售價：32000日圓
容量：298M



「破壞大自然？我踢勻你全身！」——NAKORURU

基本戰法：

(1) 跳至對手面前或身後→RERA O CHIKISI
(2) 待對手跳過來（中距離）→立即跳前重新斬截擊
(3) 以重斬與對手硬併

對花諷院骸羅

可用戰法（1）。如他是羅刹劍質，就更可用戰法(3)。放心，他一定會死先的。



■硬併連環圖……你會放心讓NAKORURU與對手硬併吧！？

對GALFORD

對付他，一是跳前重斬，一是用戰法(2)。若擋了他的REPLICA ATTACK或IMTATE REPLICA後，便衝前以中斬斬他吧！

對天草四郎時貞

這人妖喜歡「你跳佢又跳」，可用戰法(2)，但出招時最好早少少，否則會變了空中撻。

對服部半藏

跳過去吧，他通常會跳起截擊你。擋完後便以重斬COUNTER他吧！只需4次，4次便夠你斬死佢了……

對橘右京

最長對最短（武器）！只好跳過去用戰法（1）吧！

對千兩狂死部

跳過去用戰法（1）吧，若他跳起，便立即按重斬截擊！如不夠打，便自動走到版邊以垂直重斬來斬死佢吧！

對RIMURURU

她很像NAKORURU，故用戰法（1）已足夠了……

對王無月斬紅郎

用戰法（1）便足夠有餘，只需6—7次便可幹掉他！



■對唔住呀，伯伯！請你死吧！

對首斬破沙羅

對戰首斬破沙羅時，戰法(1)可派上用場。若他放出地刺，便在空中擋了它。他多數會在你著地時再使出地刺來任你打的。



■踩死屍的滋味如何？

對霸王丸／牙神幻十郎

仍可用戰法（1），若對方使出弧月斬（霸王丸）或霸光翼刃（牙神幻十郎），便以重斬截擊吧。

若不夠打（都幾難……），便走到版邊以垂直跳重斬來「屈機」吧！）

對黑子／NAKORURU

可用戰法（1），若她跳前，便改用跳法（2），你一是成功截擊，一是變成空中撻，放心。



■跳起按重斬截擊按得遲，便會變成空中撻的了。

對緋雨閑丸

與他對戰，便要自動走到版邊以垂直跳重斬來斬他。若他跳過來，便可以垂直跳起截擊他……

■截擊的連環圖。



■畫題：毛 作：花諷院和獨



「我失憶，但我很勁！」——緋雨閑丸

基本戰法：

(1) 跳前重斬／重腳→蹲下中斬（修羅／羅刹）
(2) 跳前重腳→站立中斬→中／重梅雨圓殺陣（修羅／羅刹）

對GALFORD

對GALFORD時，可使用基本戰法(1)（修羅／羅刹）。若他使出REPLICA ATTACK或IMTATE REPLICA，擋格後，便立即衝前使出中斬或中／重梅雨圓殺陣來好好招呼他（修羅／羅刹）


■有時GALFORD會在版邊表演後手翻（彈後），跳過去佢又唔理你，真係唔斬佢都唔得！

對首斬破沙羅

可使用戰法（1），但跳過去時一定要拉着擋，否則便有機會被破沙羅的地刺擊中。在空中擋完地刺後，破沙羅通常都會在你面前再出另外一次地刺。這時，閣下想點都得。


■擋完……他又會放多一個上天，自己就站住任你斬……

對千両狂死郎

對付這BARBIE公仔，攻擊方法有點不同。先跳過去（拉著擋），若他仍站在原地唔出招，就使用戰法（1）或（2）吧！若他跳上來攻擊你，擋完以後便立即按中斬來COUNTER吧！

對花諷院骸羅

■跳前踢也不弱的！

戰法（1）仍可行，但跳前要以重腳攻擊，否則很易會被修羅劍質的骸羅以抓——天花板還擊。另外，戰法（2）亦大派用場。

對服部半藏

他除了會使出空蟬天舞、附身之術二佛和附身之術二鬼這幾招給你擋完追斬外，他是較GALFORD聰明的，但戰法(1)仍可行。如他使出空蟬地斬，擋完後便給他一記蹲下重斬吧。


■出完空蟬天舞後彈開的半藏，其下場將會是……

對橘右京

對付這個橙，仍可用戰法(1)。他會慘被迫至版邊。這時，當你跳過去時，他一是會以垂直跳重斬還擊，一是使出燕返。如是前者，空中擋完便再跳過去吧！若是後者，他着地後要咳兩聲才收招，你別說你不夠時間衝過學斬開個橙……


■各位！係時候開橙啦！

對霸王丸

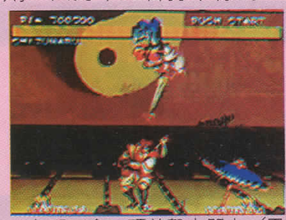


■對空技不能在空中擋，但可以打。圖為霸王完示範弧月被人斬。

用戰法(1)吧，如果跳前時他使出弧月斬便以大斬斬佢吧！若他跳起攻擊便擋完先COUNTER佢吧！

對黑子／緋雨閑丸

今集，黑子先生會變成你與你打（一定要打），而你又一定要打自己（即要「自丙」兩次！）。對戰時，你仍可繼續「屈」，但要小心的是，若他使出「回力刀」霧雨刃•豪雨（修羅）／霧雨刃（羅刹）時，請在那雨傘飛回頭前擊中他，否則，回力傘是會打中你的。


■在那雨傘回頭前擊中閑丸／黑子，那傘子便會消失。若不，一齊中招吧！

對牙神幻十郎

這兩師兄弟很像，你可當他是霸王丸來對付。

對天草四郎時貞

戰法（1）與戰法（2）都可行。如果覺悶，可以隨意使出戰法（1）或戰法（2）……

對RIMURURU

有其姊必有其妹，當她是修羅版NAKORURU來對付便行了。

對NAKORURU

對付修羅NAKORURU，用戰法（1）吧！對付羅刹NAKORURU（人狼版），用戰法（1）吧！但要注意，當她使出KENTO SHIKETE時便跳後，當她與狼分體後向你擊來時，便開定把遮（重斬）等佢撞埋黎吧！


■跳後可讓你有更多空間開遮，受害人是打不到你的。

對王無月斬紅郎


■就算他擋了第一腳，之後的中斬卻照單全收。

他其實是巨大持劍版花諷院骸羅來的。跳前重腳→蹲下中斬便可屈死他。

勝利後要與他再戰一局，這局一定要打死他，否則當你輸（贏體力都要輸！）！那就像之前對他的方法一樣屈死佢啦！


■畫題：閑丸的兇器作：花諷院和獨。

「GO！GO！GO！」——GALFORD

基本戰法：

(1) PLASMA BLADE（修羅）／PLAAMA PREING（羅刹）→對手跳過來→站立中斬／重斬／跳前斬截擊／蹲下重斬／LIGHT SLASH（羅刹）
(2) 跳前重斬→蹲下重斬
(3) 跳前重腳→LIGHT SLASH／L.S.T.（超必殺技）（羅刹）
(4) 跳至對手面前或身後→ROLLING CRUSH（修羅）／STRIKE HESS（羅刹）

對服部半藏

當你跳過去時，他很喜歡跳上來截擊你。最好便是擋完COUNTER他，又或用戰法（1）。



■就是這樣……放完PLASMA PREIG→LIGHT SLASH迎接。

對霸王丸

可用戰法（2）或（3）（羅刹）來對付要出弧月斬的他。若他站着，一着地便用戰法（4）吧。若這仍不行的話，跳後重斬吧，他會衝過來被斬的。又或是在版邊垂直跳重斬（最後殺著）就可以了。



■霸王丸伸腳俾你斬！

對天草四郎時貞

對付這人妖，只要拉達距離放PLASMA BLADE（修羅）／PLASMA PREIG（羅刹），他便會擋下中下，都幾好屈的。



■這樣他便不會攻擊。

對緋雨閑丸

對付他，先放PLASMA BLADE（修羅）／PLASMA PREIG（羅刹），待他跳過來時跳前截擊／蹲下重斬。



■無知的閑丸跳過來被人斬腳。



對王無月斬紅郎

一是跳過去用戰法（4）（4擊便夠攞佢命），一是蹲下出輕腳（近身），待他使出不意打時，站住擋了便以蹲下重斬還擊，如此重覆便可斬死佢了。



■就算是這樣……一著地便可出ROLLING CTUSH／STRIKE HESS了。



■擋了這不意打，便有意地斬腳吧。

對黑子／GALFORD

可用基本戰法（2）或（3），戰法（4）要待對方未收招時才用，戰法（1）方面，如用LIGHT SLASH就要小心一點。



■擋完……彈埋版邊就重斬，彈遠點便衝前中斬。

對首斬破沙羅

跳過去吧！若他沒有任何動靜，便用戰法（4）吧！若他放出地刺，待你着地後再放地刺的話，你想點斬就點斬吧！



■我們一起去尋個開心吧，甜心！

對牙神幻十郎

當他是霸王丸般處理便足夠了。

對NAKORURU／RIMURURU

用戰法（4）就足夠對付這兩姊妹。

對千両狂死郎

跳過去用戰法（4）。若不成功，便在版邊垂直跳重斬吧！



■斬死你個公仔！

對橘右京

對付他，可拉遠距離放中PLASMA BLADE（修羅）／PLASMA PAREIG（羅刹），他便會以朧刀（修羅）來迎接。若他不受，便跳過去用戰法（4）吧！

對花諷院骸羅

使用戰法（4）便可以，戰法（1）亦可行。就算被他迫到埋版邊，亦可垂直跳重斬死佢。



■除非他出抓——天花板，否則你惡哂！



■畫題：西人忍者的狗 作：花諷院和獨。



「愛人啊！讓我替你報仇吧！」——首斬破沙羅

基本戰法：

（1）跳前重斬→蹲下狂按輕腳（5—9HIT）
（2）跳到對手面前或身後→友引

對天草四郎時貞

仍可使用戰法（1）。有時當你跳到他面前或身後，他會以垂直跳攻擊來避開你的友引，這時不如以蹲下「AUTO輕腳」來迎接他吧，若他在版邊而攻擊又成功了的話，最多可連踢他 10 下的。


■雖然可掃他九腳，但他的慘叫聲比這一招更可怕……

對黑子／首斬破沙羅

跳過去用戰法（1）或（2）吧。若他使出地刺，便擋了它，待你着地時他會再放多一次地刺的，在回力刀來以前，他是任打的（但不能用超必殺技，因彈後時會被回力刀擊中）！

■朋友，你想斬邊度？

對緋雨閑丸

仍可用戰法（1）及（2），唯是要小心他的五月雨斬（修羅），但這招可以用重斬破的。如不夠打，那就又用走到版邊以垂直重斬攻擊吧！


■就這樣戰過去……再引他到地底吧！



對 GALFORD

戰法（1）比較好用，尤其是當他發傻在版邊表演後手翻時。擋了他的REPLICA ATTACK 或 IMTATE REPLICA 後，便可用衝前中斬來歡迎他。

對 NAKORURU

因你跳過去攻擊時她會先閃避，在你着地時反擊，故最好用戰法（2）。

對王無月斬紅郎

放心用戰法（2）吧！只需「引」他 8—9 次左右便可幹掉他！若被他迫埋身，可用蹲下 AUTO 輕腳迫開他。


■就算在他背後着地，也可引他下去的。

■畫題：臘燭與女鬼（用毛筆畫的）作：花諷院和獨（勁力呀！用毛筆畫女鬼……）

對霸王丸／牙神幻十郎

可用戰法（1）或（2），但（1）的攻擊力較大。若對手跳起截擊，便於空中擋格後以重斬 COUNTER 他吧。如果不夠打，便一直跳後出重斬，跳到版邊便垂直跳使出戰法（1）便可。


■跳後的話，霸王丸會瘋狂地衝前斬你（但會斬不中）。

對千両狂死郎

一開始便跳過去用戰法（1），用了幾次後他便「唔受」。這時要在版邊垂直跳再施以重斬來對付他。


■就這樣斬就好了。

對橘右京

戰法（1）（2）都可行，若跳前大斬被擋，着地後仍可以蹲下輕腳踢他（他一郁就中）。有時他會使出不意打，站立擋了後便可還以重擊。


■蹲下輕腳的攻擊範圍有其他人物中斬的長度，右京哥一郁就中招。

對 RIMURURU

主要用戰法（2），若跳過去時他正出招，便可改用戰法（1）。


■嘩！唔斬妳都對唔住自己！

對服部半藏

當你跳過去時，他很喜歡跳上來截擊你。最好便是擋完COUNTER他吧！若他使出爆炎龍•改時，你一是立即跳過去用戰法（1），一是立即彈後，因他仍會如以往般使出爆炎龍•改→前衝→鵰落（修羅）／爆炎微塵忍（羅刹）來屈你的。

對花諷院骸羅

若他是羅刹劍質，便可用戰法（1）或（2）。若他是修羅劍質，便最好用戰法（2），如失手，便立即以蹲下按「AUTO」輕腳迫開他後再彈後（別跳後！他會以抓——天花板抓你回來的。）


■羅刹劍質的骸羅是任斬的。

下回預告 看完今次的攻略之後，大家會否覺得「到喉唔到肺」呢？不用心急，事關在以下的兩期中，《侍魂 斬紅郎無雙劍》的攻略依然會繼續為大家送上，為免錯失看好料的機會，請繼續收看！

下期：RIMURURU，千両狂死郎，牙神幻十郎，服部半藏

再下期：霸王丸，橘右京，天草四郎時貞，花諷院骸羅



交叉人攻略法逐件講

X-MEN

TEXT：LEYNOS



本以為以後都唔駛再寫稿，估唔到個衰仔J.J硬係要我重出江湖，但話自己剩係識玩RPG、SLG，打交GAME唔多在行，唉、鬼叫大家都係「一族」出身，做就做啦！

SILVER SAMURAI

用唔到豪鬼結果操到好熟



SILVER SAMURAI雖然是有遠程武器的人物，但他的手裏劍有向上飄的特性，站在地面放的話，是會打不中一些站得較遠或是身形較細小的敵人的，跳起待着地前的刹那放標，讓對方不斷擋格直至X-POWER儲滿便使用HYPER-X，是他的基本戰法。

以下是他對付某些人物時較有效的攻擊方法：

VS COLOSSUS



蹲下中腳（雖然動作一樣係出劍）。總之一味用蹲下中腳攻擊，利用SILVER SAMURAI一般攻擊亦可扣對手體力的特點，應該就唔會點輸的了。

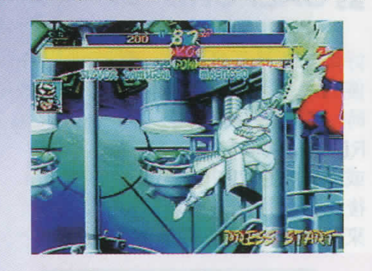
VS SENTINEL



雖然跳起放手裏劍呢招仍然有效，但就要小心SENTINEL的行動，一見佢今期跳緊過嚟就千祈唔好出手，否則會被一個側踢扣你1/4行（而且隨時重有下文）。

VS MAGNETO

首先是以普通移動迫MAGNETO到版邊，自己則站在當時的畫面中央，當佢的X-POWER到達一半時自會升至半空向斜下向波，你可在這時走到他的正下方跳起用中腳（不過動作都係出劍）將他擊落，然後便保持少於半個畫面距離，待他儲滿X-POWER用放光柱的HYPER-X，一看見他做出這招的起手式便一個重腳「斬」落去（因為都係出劍）截擊，除了向前放冰塊的招式外，保持用這招就可以有八、九成把握（不過要小心佢出矛招在倒下時「扇」過嚟撻你）。





ENDING





WOLVERINE

冇波放只好放自己



WOLVERINE是遊戲中少數沒有遠程武器的人物之一，本來應該是以近接戰來彌補這不足的，但因為遊戲本身的速度已經頗快，而WOLVERINE又是遊戲中速度數一數二之人，為免出現「唔知點解輸、唔知點解贏」的情況，自己會較喜歡用飛跳重拳的攻擊方法，不過，由於這種戰法需接近敵人，所以在飛跳途中應盡量保持擋的狀態，到攻擊的刹那才按掣，否則很易會被對手的對空攻擊擊中。

以下是他對付某些人物時較有效的攻擊方法：

VS COLOSSUS

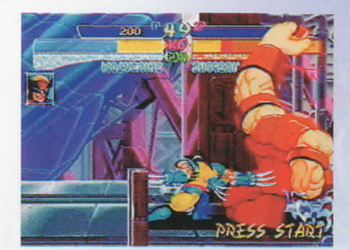


上文沒有提過的鑽爪在對付COLOSSUS時正好大派用場，似乎只有這一招才能有較大勝算。不過，在使用鑽爪時有一小關鍵，那就是必須先撞向敵人相反方向的版邊，然後才反彈去攻擊敵人，這樣便不會被他擊中。

VS JUGGERNAUT

由於WOLVERINE沒有遠程武器，要對付JUGGERNAUT唯有找其他辦法。當雙方相距約為半個畫面時若是你飛跳過去的





話，他會有很大機會是打出一個勾拳來截擊的，只要你在這時擋至着地，便可在着地後來一記重拳或是兩記中拳，但跟着一定要逃走，否則他是不會對你客氣的。

VS MAGNETO

基本上，所有人對付MAGNETO的方法都是大同小異的。首先又是等他夠鐘昇上半空放波，這時便可用WOLVERINE的昇爪將他從空中擊落，跟着到他要用其他絕招時，則以站立重拳或蹲下重腳截擊。





ENDING



CYCLOPS

眼光光、放死光

身為這班「交叉人」隊長的CYCLOPS，可算是所有人物中最典型的一個，簡單來說就是「有波有昇」，不過由於他的波是以一條直線的方式來表現，而且放波後會出現頗大空隙時間，波昇的屈招對他來說行不通，結果只好像SILVER SAMURAI那樣靠放波儲X-POWER，儲夠了便放 HYPER-X。

以下是他對付某些人物時較有效的攻擊方法：



VS ICEMAN

ICEMAN的特性「雷射防禦」事實上在遊戲中用得上的機會並不多，但偏偏CYCLOPS所放的光線砲就被算進雷射光的類別中，總之就算你射到TIME OVER也好，只要ICEMAN死擋的話，你也是傷不了他的，所以這版要改以近身攻擊為主，先和ICEMAN



保持約半個畫面的距離，然後當他一放完冰光線便立刻衝前用蹲下重腳將他掃跌，自己則在這時先行後退，等待下一個機會出現。

VS MAGNETO

雖然CYCLOPS對付一般敵人的能力只算是普普通通，但在處理MAGNETO時就相當出色。首先仍是讓他儲夠X-POWER昇上半空，但因為CYCLOPS的昇拳是可以一拳接一拳地昇上去、連昇五拳的，當五拳全中後，由於你會比MAGNETO先着地，若能在第一時間再次起昇，是能再接上一、兩次這種五連擊的，當這一輪攻勢過了後，MAGNETO的體力大概



會只剩下一半，這時只要以蹲下重腳截擊他的出招（方式可參照SILVER SAMURAI的段落），便能以較輕鬆的方法取勝了。

ENDING



ICEMAN

超必冇鬼用嘅冰人

當初玩街機版時，ICEMAN是最多人用的，原因好簡單：只要在遠距時不斷的放冰光線及大冰塊，敵人基本上已經是冇可能埋到你身，不過呢嗰冰佬最麻煩嘅係超必弱到離晒譜，廿幾三十HIT中晒隨時唔夠一個重拳扣得人多，當然，間中用嚟自娛一下



都冇所謂，總之就千祈唔好想住靠呢招食糊。

以下是他對付某些人物時較有效的攻擊方法：

VS CYCLOPS



講起嚟，CYCLOPS都可算係ICEMAN嘅宿敵，這並不是話兩人之間有乜仇口，而係因為ICEMAN嘅人物特性「防雷射光」係嗰GAME嘜甚少用得到，而CYCLOPS就偏偏係可用這特性的其中一人。基本上，同CYCLOPS鬥波會好着數，但始終要小心一啲，因為當你放完波處於無防禦狀態被CYCLOPS射中的話是一樣會扣的。

VS PSYLOCKE

PSYLOCKE是位狂攻型的小姐，不過她的「低能」放波（不妨留意一下她放波時的叫法）被ICEMAN擋格後卻是會被反彈的，雖然未致於可反過來擊中她，但最少已經可以煩少樣，事實上，



若她是站在地面出這招的話，你甚至可以單靠蹲下便足以避過，跟着只要待她跳過來攻擊時死擋一輪，便可在擋格後用蹲下重腳反擊。

VS MAGNETO

當MAGNETO最初站在半空向斜下放波時，你只有跳起的中腳才能將他從空中擊落，至於要截擊他的出招時，雖然站立重腳或蹲下中腳同樣可行，但由於站立重腳出招較慢，而且一旦落空就一定會中招，所以最好還是用蹲下中腳來封招。







COLOSSUS

撞中就乜仇都報晒



就如大家用其他人物來玩這遊戲時一樣，COLOSSUS是一位相當難纏的對手，若以他來玩時，當然最基本的戰法就是好好利用他這種優點，迫對手和你作近身戰，因為只要你能得手一次，便足以抵消對手2、3次攻擊的損傷，先利用中拳的身撞接近對手，若對方跟着跳起就直接在空中撻他，否則便在着地時去捉對手，然後再向那已倒地的對手以↓＋拳掣的方法舉起再追加一擊。

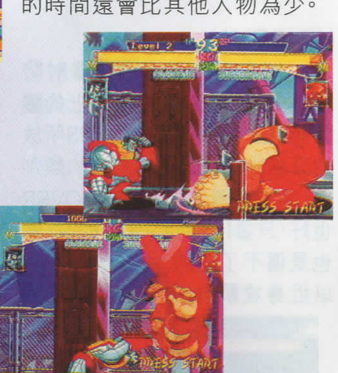
以下是他對付某些人物時較有效的攻擊方法：

VS SPIRAL

很奇怪，不知是否遊戲的程式有漏洞，本來可在畫面上任飛的SPIRAL在你只蹲下出重拳時是會在地面和你作戰，而且更會不停向前撞企圖截擊你的，只要掌握到那出拳的節奏，在他前撞收招的一刻再以蹲下重拳攻擊的話，他便會自動中招，而且這方法還可一直用下去，直至被你幹掉為止……

VS JUGGERNAUT

對於沒有遠程武器的COLOSSUS來說，當然不能像其他人物般靠放波處理這怪物，幸好COLOSSUS本身也是怪物一隻，當版面開始時只要硬擋JUGGERNAUT的地震攻擊一會，到他停手時便可直接跳到他前面用撻技對付他，算起來所花的時間還會比其他人物為少。



VS MAGNETO

可不要以為COLOSSUS的屈招只對一般對手有效，即使是面對MAGNETO時，出招時全身無敵的撞擊亦同樣有效，不過因為MAGNETO的X-POWER會自動回復，很多時都能以TECH.HIT避過你的撻技，但「山大斬埋有柴」，總有一次可以得手的，除此之外，若使用蹲下重腳的話，是可像其他人物一樣封殺MAGNETO的重擊的。



ENDING

OMEGA RED

超神傳說 X-MEN版

即使你沒有看過X-MEN的原著，只要你有玩過街機版的話，那麼對OMEGA RED相信一定會有頗深刻的印象，原因當然是他那用來當武器的鋼鞭了。事實上，他的基本戰法亦正是以鋼鞭來捉住敵人，不過這一招因為收招慢，面對一些速度型的人物時是會有一定程度危險的。



以下是他對付某些人物時較有效的攻擊方法：

VS ICEMAN

ICEMAN喜歡放冰光線，放鞭落空時很易會被狠狠地還以一擊，不過因為OMEGA RED在蹲下時是可完全避過這一擊的，所以不妨先行避過再想辦法。由於當ICEMAN裝了大冰球在手後會改變戰法為近身攻擊型，在你死守一輪後用蹲下重腳一掃已足以帶來相當不俗的損傷了。



VS WOLVERINE

放鞭的方法對於像WOLVERINE這種高速度人物是最沒有用的，往往在你的鞭還未放出，他的鋼爪已經來到，因此對付WOLVERINE時需採用另一種手段，先退到一角死守，讓他跳過來攻擊，然後便以GUARD CANCEL的方法以重拳反擊，便可在較安全的情況下取勝。



VS MAGNETO

當MAGNETO最初昇至半空放波時，你是可用站立重拳的放鞭用捉住在正上方的他的，但因為OMEGA RED沒有甚麼招式適宜封殺MAGNETO的出招，跟着最好是退到一角不斷用跳起放鞭牽制他，到自己的X-POWER儲滿後，便看準他再次昇上半空時在他的正下方用HYPER-X重創他，跟着又再退回版邊等下一次機會。基本上，這一戰只能在TIME OVER時靠體力勝他，是很難以擊倒的方法取勝的。



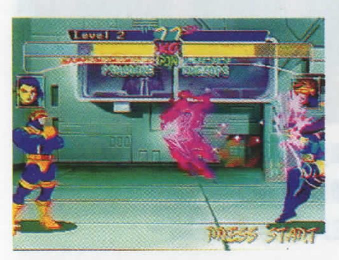
ENDING



PSYLOCKE

低能！低能！低能！

只要你一選了PSYLOCKE來玩，喇叭裏自然難免傳出一句句「低能」到你耳邊，不過，這亦是PSYLOCKE的基本戰法：不斷跳起放出這「低能」以牽制對手，到儲滿X-POWER便以HYPER-X攻擊，不論對手是否擋格均在出招後退回版邊繼續「低能」下去……



以下是他對付某些人物時較有效的攻擊方法：

VS ICEMAN

雖然PSYLOCKE有着動作敏捷的優點，但面對ICEMAN時很易會被截擊，所以還是由自己當截擊人的一方較好了。先和他保持一定距離採取守勢，然後便待他放出冰光線後的刹那衝前用站立重拳攻擊，雖然會花較多時間，但失敗的機會會很低。





VS SILVER SAMURAI

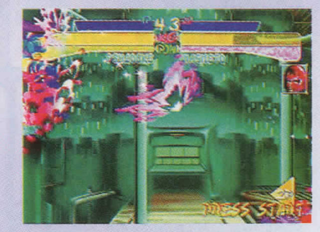
SILVER SAMURAI因為可以放手裏劍，跳起放「低能」的話會在着地時被擊中，在這裏不妨主動一點，先看準他放手裏劍或連刺後的空隙用飛跳重拳攻擊，在擊中後再立刻接以一個站立重拳，便可以一口氣扣他約四分之一的體力了。

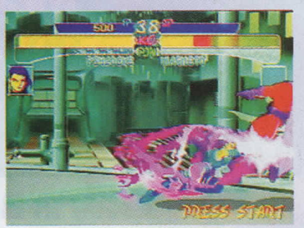




VS MAGNETO

PSYLOCKE的小花招雖然對一般敵人有效，但在MAGNETO的面前就完全起不了作用，所以這一戰較安全的戰法是先以大跳躍跳至畫面頂部再加一個二段跳令自己完全離開畫面頂部，然後在着地途中不斷放出輕拳的「低能」，到儲夠了能量便以HYPER-X賭賭運氣，不過若發現MAGNETO已儲夠能量便要提高警覺，否則中一記超必便近乎玩完的了。





ENDING



SPIRAL

手多多嘅女魔頭

有六隻手的SPIRAL，最普通的戰法就是在半空按出六把飛刀，然後在着地的過程中將飛刀逐一放出，在放完後再次跳起召回飛刀。雖説SPIRAL還有不少和對手對調位置、瞬間轉移的必殺技，但這些招式往往會只會導致你愈玩愈亂，所以盡可能還是少用為佳。

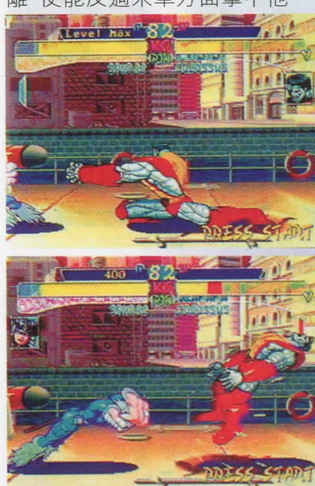




以下是他對付某些人物時較有效的攻擊方法：

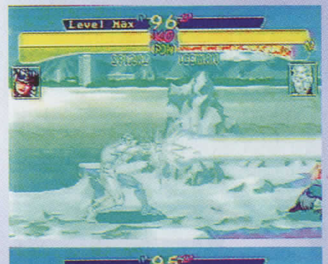
VS COLOSSUS

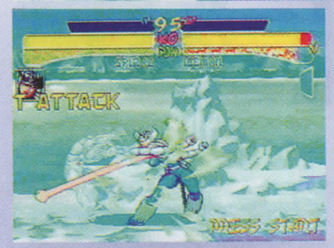
就如COLOSSUS對付SPIRAL時一樣，若SPIRAL不停使用站立重拳的話，是可以引COLOSSUS用站立重拳還擊的，這時只要掌握到適合的節奏及距離，便能反過來單方面擊中他。



VS ICEMAN

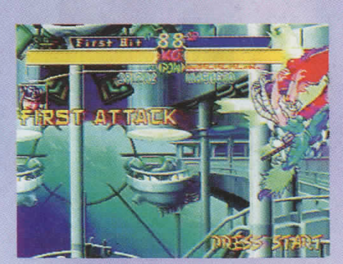
ICEMAN喜歡放冰光線的習慣仍然為他自己帶來了致命的死角，只要在他放出冰光線後立刻衝前用重拳攻擊的話，便可連中六拳，不過SPIRAL用這屈招的時間限制比其他人物更為嚴格，即使稍慢一點也會被擋格的。

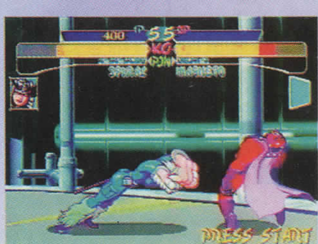




VS MAGNETO

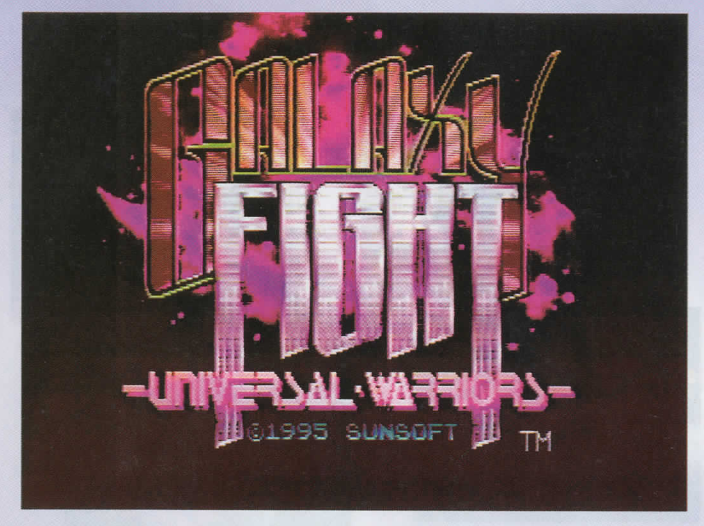
在MAGNETO最初跳起放波時，可從他的正下方跳起用重拳攻擊，若技術夠純熟的話，更可在着地前嘗試在空中用摙技追加一擊。至於要截擊他時，則可用站立重拳，但因為SPIRAL的命中判定較不利，必須注意兩人之間的距離才可。





ENDING





充滿奇怪人物的格鬥作品

GALAXY FIGHT



在SNK一系列格鬥作品移植到SATURN之前，這個本來是NEO．GEO的作品就率先在SATURN推出了，其實各位亦可用這遊戲來作一標準，估計一下NEO．GEO遊戲移植到SATURN會有怎樣的水準。

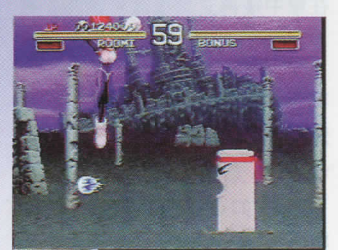
今次我們會先來介紹遊戲中三位不能由你選擇的電腦對手攻略法，然後才談談八位主角的攻略要點。

人棍？香蕉糕？獎分版？

打倒了三名對手後，你會先來到這「獎分版」，但這裏並沒有甚麼獎分遊戲玩，反而是你要面對一條古怪的對手，而他（？）的名字就正好是叫BONUS。

BONUS的攻擊方法很單純，只是在遠距離不斷的吐啖（？），基本上是沒有可能會敗給他的，若然你是位計較分數的人，則大可好好利用他來搶分搶分。







我是一隻兔仔……

與最後首領決戰之前，你會先碰上一隻小兔作對手，這小兔的特點是在於他的體型細小，一般遠程武器根本碰不了牠，你只有用蹲下攻擊才能擊中牠，而且牠更會在第二回合時變身成你現時所用的人物，令攻擊力大增。







會行會走的奧運聖火

最後首領是位頭部像火炎的傢伙 *FELDEN* ......

他擁有一般格鬥GAME主角的兩大招式「波、昇」，而且跳躍力亦奇高，若是想和他玩跳波的話多數也會吃虧，除了某些人物可利用跳後的方法在他接近時以重腳截擊外，其他人物要戰勝他便只有靠死守，見他露出空隙時就以蹲下重擊將他掃跌。









老人版阿健+阿猿登場！？

就如當年提出的街機版一樣，當你以不敗的狀態（即對全部人物均以兩回合取勝）爆機，是會有一名老伯格鬥仙人ROUWE以隱藏人物身份出現的，他的招式可謂似曾相識，除了有放波、昇龍、旋風腳外，更有類以XX流連舞拳及飛燕疾風腳的招式，雖然不論你能否打敗他亦可看到真正的爆機畫面，但若能打倒他的話，除了爆機畫面會有少許改變外，爆機後更能在VS MODE使用各隱藏人物來玩（不過一旦熄機便會無效），終於也可以一試人棍對人棍的滋味了。









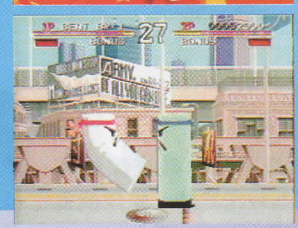












八名戰士之基本戰法介紹

ROLF
羅夫

羅夫是遊戲中的主角，出招方面亦如一般格鬥遊戲一樣有波有昇，在遠距離放波、敵人接近時用昇截擊的方法基本上已近乎無敵，即使要被迫和敵人作近身戰，由於羅夫的劏腳距離是所有人物中最長的，以劏腳→（取消）→放波的方式即可將對方擊退。
除此之外，間中使用前衝的中攻擊，亦會有意想不到的效果。

KAZUMA

KAZUMA是一位速度型的人物，他的攻擊基本上都是由前衝開始。先放出遠程武器或其他虛招引對方出手，雖然他的波並不像羅夫那樣可取消接以必殺技，但仍可以有足夠時間衝前使用「疾風回身 裂斬殺」加以截擊，至於和對手進入近身戰時便以大量弱招狂攻，發現空隙則再接以一撻。





















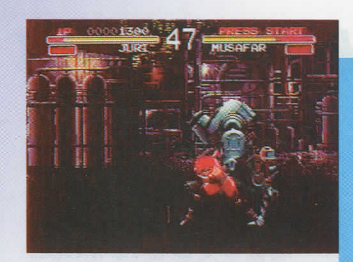


JURI
朱莉

對於這種沒有遠程武器而由擁有高速度的人物，最佳的戰法當然是不理三七二十一衝到對手面前搏命吧。基本上，就是對手和你相距多遠、正在使用甚麼招式也好，你也應衝前攻擊，但一些較強的招式由於被擋時會出現頗大的空隙給敵人乘虛而入，所以在主動時最好用普通必殺技，到擋格了對手的必殺技後才以重招回敬。







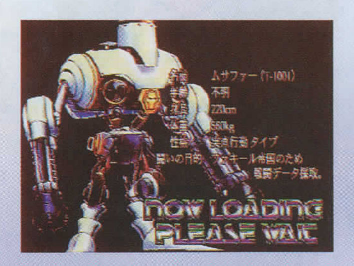


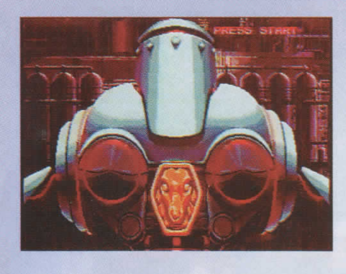




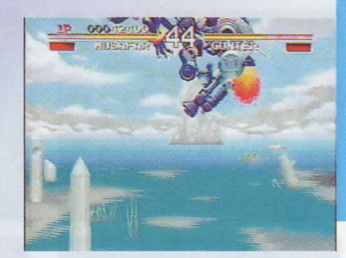
MUSAFAR
姆沙法

姆沙法是遊戲中最重型的人物，因為收招需時，使用他來作戰的基本要訣是「死擋」，看見對方出現空隙才施以重招。放波接昇的屈法對動作較慢的他來說並不通用，反而是在遠距離蹲下按輕腳引對手飛跳，然後用昇腳截擊較易成功。總之，這人物雖然較難熟習，但熟煉後會是位相當強的角色。













G.DONE
哥頓・當

哥頓沒有遠程武器，但這並不重要，因為他的必殺技之一「滾地」已經相當強了。由於滾地時擁有無敵時間，先保持雙方在一定的距離，發動攻擊後立即跳近或衝前，配合那多姿多采的空中技攻擊。在滾地的情況下，由於能輕易走近對方，要接上撻招會比其他人物容易得多，若碰上對手以重擊打過來時，亦可在擋格後接以滾地→取消→投技的組合。













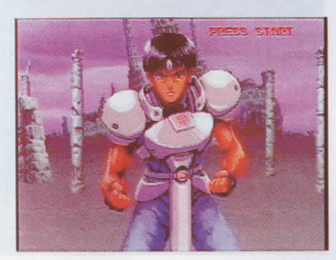
ALVAN
阿路班

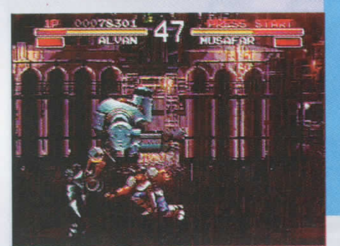
阿路班雖然擁有近乎全方位的攻擊能力，但他在近身戰方面卻不太擅長，最重要的是他的拳腳攻擊距離比其他人物為短，很多時會出現只得一方攻擊的現象。阿路班所放的波若是從正面放出時，是會不能擊中某些人物的，這時必須配合跳躍來放才可。除此之外，當他體力閃着紅色輸入指令變身為超級阿路班時，是會有一段短時間完全無敵的，好好利用這機會，對於反擊會有很大幫助。









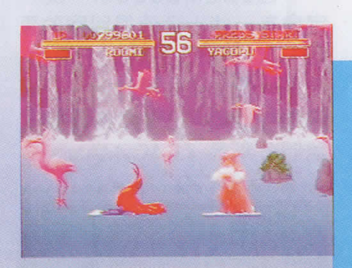




ROOMI
露美

露美是遊戲中另一位速度型的人物，她的前衝拳由於可連續輸入三次，若是能看準機會來截擊對手，可一口氣扣掉對方三分一的體力。因此，平常不妨專心在防禦方面，但若是你想主動一點的話，則可考慮用衝前的中攻擊，因為這攻擊對大部分人物來說都是不能蹲下防禦的，而她那種放出大拳頭的必殺技，則可在蹲下輕拳擊中後以取消的方法使出。









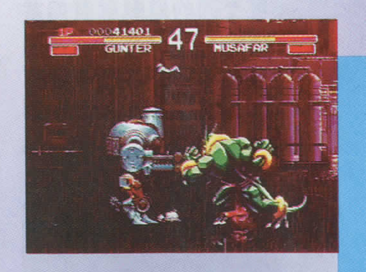




GUNTER
根達

這遊戲的系統中，設定了投技只要在有效範圍內即可使用，因此對於擅長投技的根達來說，其實只要用死守的方法再配以投系的必殺技反擊即可，若是要主動出擊時，由於重擊會在被擋格後受反擊，輕擊的殺傷力又不夠，所以還是用衝前的中攻擊較好。碰上對手被擊倒在地上時，更可用噴火來作追打。

















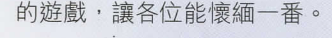
NAMCO MUSEUM VOL.1



自從1978年起，NAMCO公司便開始製作家庭電視遊戲，連同這隻《NAMCO MUSEUM VOL.1》在內，已總共製造了128隻之多，包括各式各樣的遊戲，當中，更不乏被稱得上是經典之作，而此《NAMCO MUSEUM VOL.1》便是搜羅了6隻經典的遊戲，讓各位能懷緬一番。

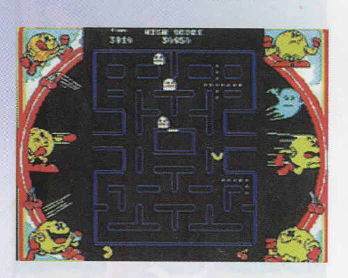
已說是MUSEUM，便一定會有一些十分值得回顧的東西，《NAMCO MUSEUM》便是一所真正的博物館，已說過內裡收藏了6隻經典遊戲，她們分別是《PAC-MAN》、《BOSCONIAN》、《GALAGA》、《RALLY-X》、《NEW RALLY-X》、《TOY POP》及《ROCE POSITION》。

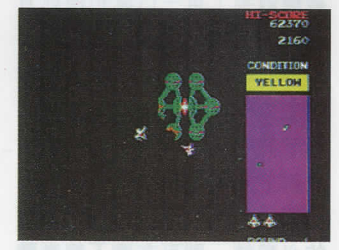
對於以上的遊戲，大家有何認識呢？多或少也不重要，因為在此「博物館」之內，應有盡有，不論是遊戲的傳單，以至遊戲機板也會是現在各位面前，讓玩者能看清遊戲的真正面目。不要以為只有一些普通的東西，但事實上，在博物館之內，是擺放了不少現時已經絕版的產品，而且在展示的物之中，大家可會擁有一些珍貴的物件呢！







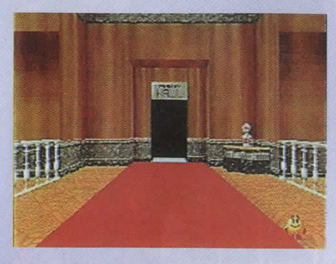




進入遊戲：

6隻不同的遊戲就有如當年「街機」的展現眼前，而玩者最好是使用MEMORY CARD，因為這樣，各位的名字便可以留在記錄之內，而且在進入遊戲之後，玩者可以像調校街機機板一樣的調校CREDIT等，可謂方便至極。（如要將自己的成績記錄起來，便要在GAME OVER之後按△掣，進入「機板畫面」，在那裏9進入MUSEUM，這樣，各位的成績便可以留在MEMORY CARD之內。）

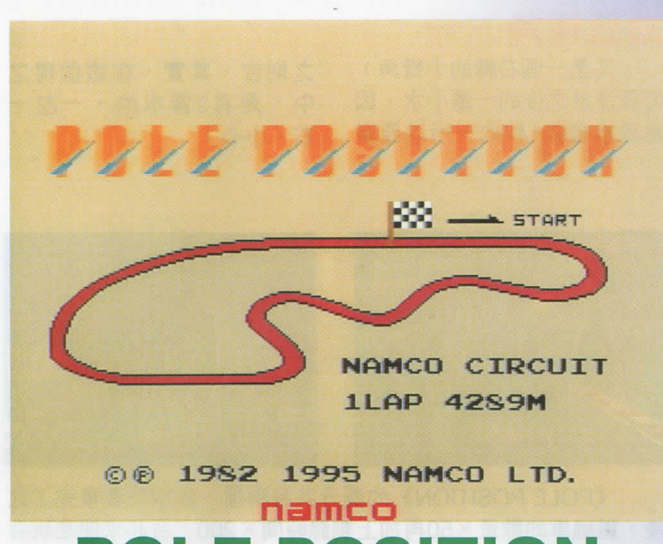












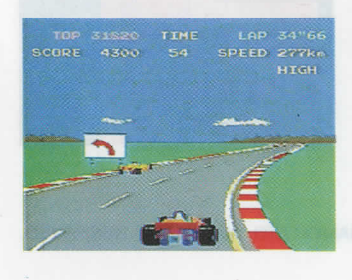
namco

POLE POSITION

《POLE POSITION》是MAMCO公司早期的「巨大」機體之一，亦是在本港早期出現的「有車殼」的遊戲機之一，而且在當時而言，這種「ACTION SEAT」的坐位，是首次被採用的，所以，這《POLE POSITION》可算是當時的一大突破！

由於《POLE POSITION》是一隻FORMULA 1賽車遊戲，所以必須經過「排位」這一關，但這遊戲卻有違一般的賽事，因為玩者只有進入首8位才可以出現在決賽之中。如果是失敗了的話，便不能進入決賽。要進入首8名的時間如下：

排位	時間	得分
1	58"60	4000
2	60"00	2000
3	62"00	1400
4	64"00	1000
5	66"00	800
6	68"00	600
7	70"00	400
8	73"00	200





遊戲攻略：

在《POLE POSITION》之中，只有一條賽道，但是在這條直路、彎角也兼備的賽道之中，要取勝並不是單靠技術，亦同時要靠「運氣」才可！

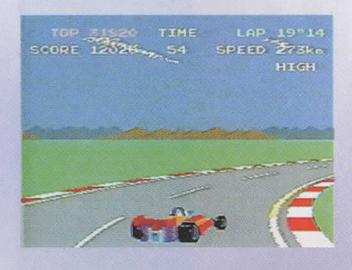
基本操作

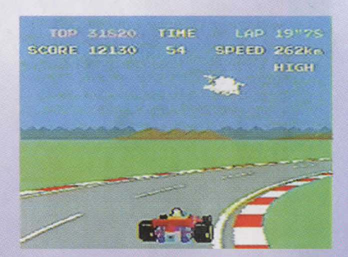
×——油門
□——煞車掣
R1——GEAR UP
L1——GEAR DOWN
←——左
→——右

賽道分析：

第一彎角

賽事中的第一彎角是一個非常大的彎，必須小心應付，最好的方法便是先向右按2至3次，使賽車以「甩尾」的方式進入彎角，在進入了彎角之後，由於此方法會使賽車太向右傾，必須向左方按一次，以便使賽車得以平衡。之後，再按一次右，便可以以完美的姿態度過此彎。





第二彎角

這個彎的確是一個十分易應付的彎角，因只是向左的一個小彎，只要向左按2次便可以順利過彎。（但請不要將掣按緊不放，因為這樣會使賽車失去控制的。）





第三彎角

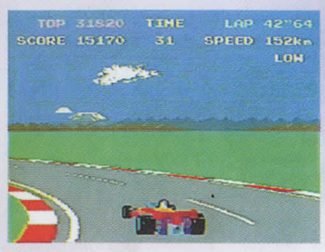
這彎角的難道表面上和第二彎角的差不多，但是其實此彎角暗藏殺機，如只是按一次右掣可能會過不到，最好是按二次以防萬一。

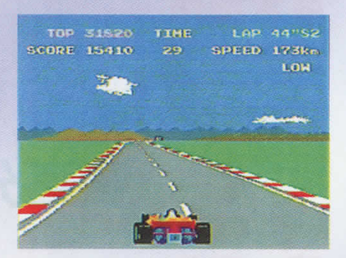




第四彎角

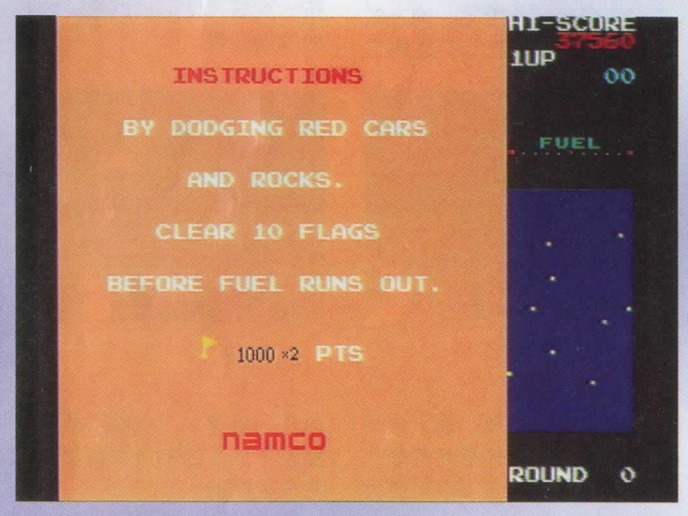
這是《POLE POSITION》之中最難應付的一個彎角，亦是角度最大的彎角。首先，要以《RAVE RACER》的方法在初看見彎角時入彎，按著油門再按煞車掣，在看到右方第二廣告版之後便回軟進入直路。不過要小心在轉彎時前方的其他賽車，因為大部份的意外也是在這裏發生的。





最後直路

在最後的直路之中，左方又有一灘水，必須要避，否則，功虧一簣，豈不是很可惜！



RALLY X & NEW RALLY X

《RALLY X》及《NEW RALLY X》是兩隻差不多完全一樣的遊戲，名義上這是一隻賽車遊戲，但事實上，大家可以稱之為「逃命遊戲」。相信玩過此遊戲的人也十分清楚，此遊戲的目的是要避開所有的敵有以及避開大石，更要取得所有旗才可過版，要完成以上的事情，實際上並非一件易事呢！

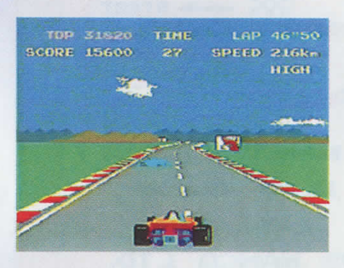
攻略要點：

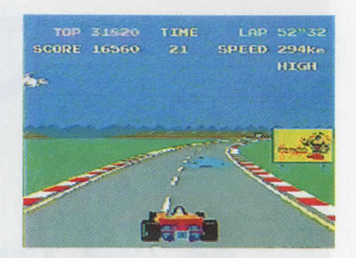
地圖並非萬能

對一般玩者而言，右方的地圖便是最大的輔助，但是，如果完全依靠這地圖的話，亦可能會成為致命的傷害，因為要得到最後的勝利，必須注意圖版上石頭的位置，可是石頭的位置在此地圖上是看不到的，而且，牆的位置與分佈亦是看不到的，這樣，如果是完全依靠右方地圖的話，便會落得悲慘收場！

第五彎角

又是一個右轉的小彎角，但要注意之後的一灘小水，因為踏水會扣1秒的，所以要避之則吉，其實，在這個彎之中，是有2灘水的，一左一右，小心！

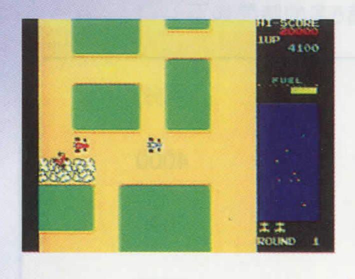


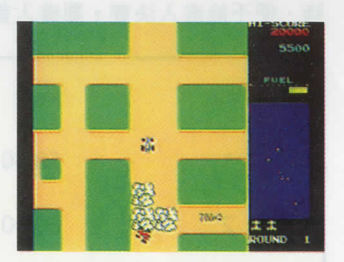


《POLE POSITION》的獎分共有兩種，分別是賽事完了之後，越過車的數量×50再加上剩餘時間×200，合起來便是玩者的BONUS POINTS了。

煙幕不是萬能

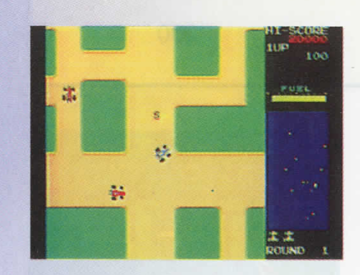
《RALLY X》及《NEW RALLY X》的玩法之中，放煙幕是不可或缺的，但是，在放煙幕的同時，要小心自己的燃料，因為使用煙幕是要使用自車的燃料，所以，如果過量使用的話，便會導致燃料耗盡，自取滅亡；此外，煙幕的使用範圍是在圖版之內，所以在圖版之外，是沒有效果的，所以，必須珍惜寶貴的「燃料」！

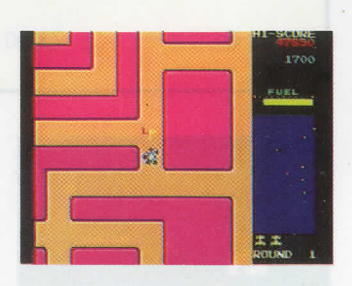




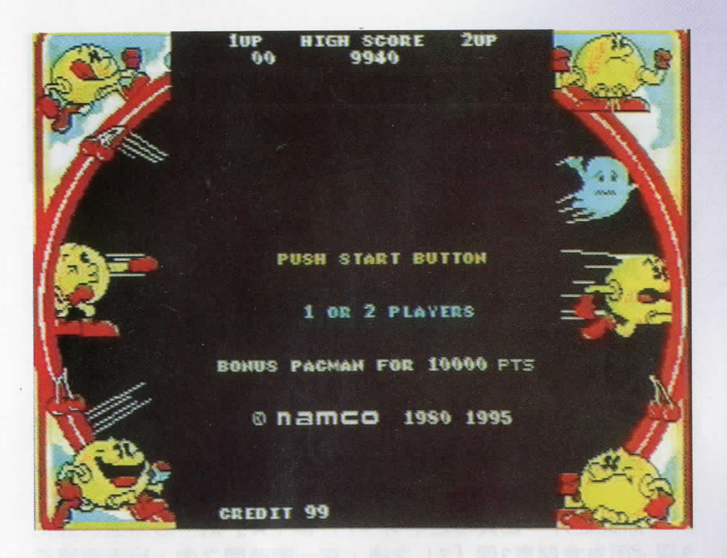
「旗」的重要性

在《RALLY X》及《NEW RALLY X》之中，不只有普通的旗，亦有「S」的SPECIAL旗及「L」的LUCKY旗，取得SPECIAL旗之後，以後的旗也會有雙倍的分數；而LUCKY旗則會以當時的燃料而增加分數。以上兩支旗，最好在遊戲初段取得，分數會「節節上升」。（SPECIAL旗在右方的小地圖中是閃著的。）







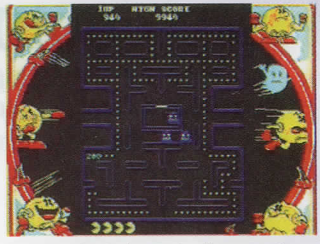


PAC MAM

《PAC MAM》可以算是歷久常新的遊戲，而且，時至今天，此遊戲依然為人所津津樂道。《PAC MAM》的成功之道是在於那可愛的主角《PAC MAM》以及樣子趣怪可愛的敵人，再加上敵人千變化的走法，更使遊戲變化多端。其實，《PAC MAM》是一隻考驗玩者反應能力的遊戲，在不同的版圖之上，敵人亦只有4隻「鬼」，但走法各有不同，玩者需要隨機應變，方可化險為夷，得到勝利。

《PAC MAM》這遊戲有兩個目的，其一是要將版圖之內的「豆」全數吃掉，此外，便是要「保命」，要保命，便要「食鬼」了！而要食鬼，便要先吃下「POWER豆」，使「鬼」變成藍色，而鬼的分數如下：

第1隻	200
第2隻	400
第3隻	800
第4隻	1600



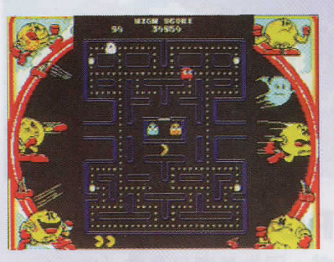
除了食鬼之外，得分方法亦有吃下突然出現的「ITEM」，這些ITEM的分數有異，由100至2000不等，ITEM及其分數如下：

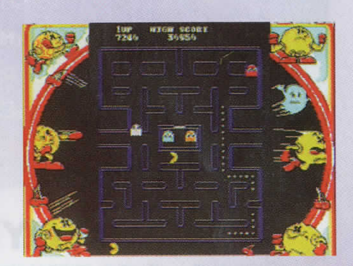
櫻桃	100
士多啤梨	300
橙	500
蘋果	700
蜜瓜	1000
CALAXIAN BOSS	2000
鐘	?
鑰匙	?

小小攻略：

安全地帶

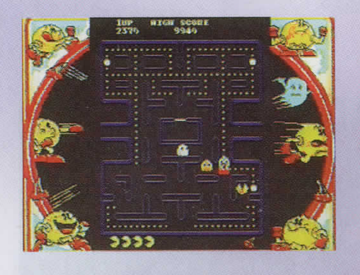
在《PAC MAM》這遊戲之中，似乎並無任何「死位」，亦沒有任何絕對的安全地帶，但短暫的安全是可以找到的，就如在「鬼屋」下的位置便是其中之一，因為鬼在離巢後是不會立刻走到巢下方，所以，想找一處比較安全的地方的話，這可是一個好選擇。

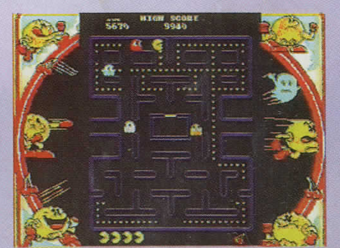




鬼也有性格

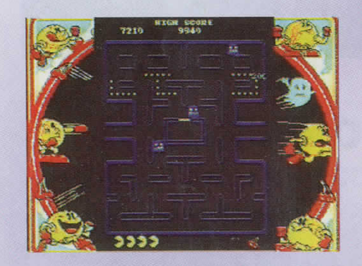
不要以為鬼是全部一樣的，錯了！4隻不同的鬼各有不同性格，而且攻擊模式亦各有不同。對於一個初玩者而言，紅色和粉紅色的鬼是比較易對付的，因為此二鬼是常會夾攻PAC MAM的，而最難應付的便是橙鬼了！

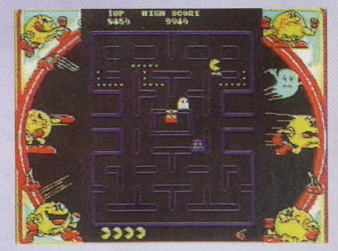




POWER豆豆

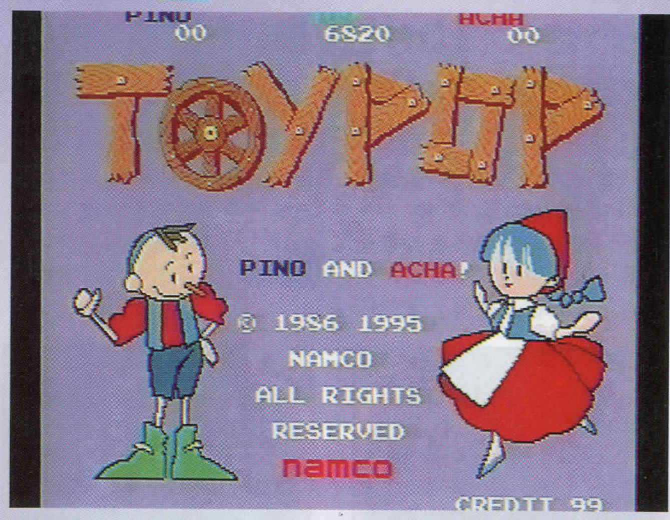
「POWER豆」可以說是PAC MAM唯一的生機，但在一版之中只有4粒，真是要好好珍惜，最佳的使用方法是先以自身去引鬼出來，而且越貼越好，之後，便可以吃下「POWER豆」，一氣將追著自己的鬼吃掉！由於吃下了「POWER豆」之後，PAC MAM的速度亦會有些微上升的。





ITEM點樣出

相信ITEM的出法大家可能不大清楚，其實非常簡單，只要PAC MAM吃豆吃至70、170……之數之時，ITEM便會出現，但大家可會數吃了多少豆呢？



TOYPOP

這其實是一隻頗為沉悶的遊戲，因為其實只是在「左行行，右行行」，找齊心以便可以過版的「不濟」遊戲，但為何可以與《PAC MAM》等遊戲一同推出呢？這個可要問NAMCO的人員了！

然而，這遊戲亦不是沒有優點，那便是「簡單」，不論是版圖的設計，人物亦是非常的簡單，而最復雜的似乎是攻擊武器的應用了，以下便是對應武器的種類：



小小攻略：

要好好的完成這隻遊戲，就必先要了解敵人的出動方法，首先，要看清楚那隻敵人數量比較多，再從版圖上的寶箱中取得適當的武器，對付同一種的敵人，一種之後才對付另一種，否則，很易會變成沒有武器可用。

其次的便是盡快將寶箱打開，一來，可以得到各種不同的武器，其次，亦可以擴大活動的範圍，可謂一舉兩得。

除此之外，在寶箱之中有「7」和「★」的，必須盡快儲足3個，因為當儲齊3個「7」之後，在一定時間之內，玩者會變成無敵；而3個「★」可以使玩者的武器在一定時間內變成無敵（可對付任何敵人）。







BOSCONIAN

《BOSCONIAN》是NAMCO公司另一隻以太空為背景的射擊遊戲，遊戲方面可謂非常難玩，因為玩者操縱的戰機要360度向四方八面追擊的敵人攻擊，而且，在宇宙間之中，有着不少的隕石、機雷，一不小心，便會成為「太空廢物」。

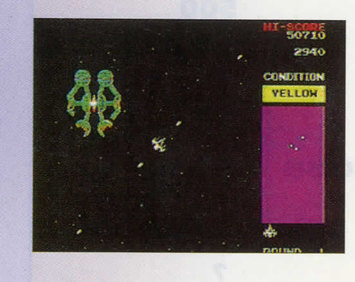
玩者最主要的目標便是要將敵人的基地消滅，要達到此目的，方法有二，其一是將基地的六個砲台也擊毀，基地自然會爆炸；另外一種方法便是直接將基地的核心打爆。後者是比較難的，而前者則是安全之策。

小小攻略：

敵人的數目雖多，但如果能好好運用地形則反而可以反客為主，攻其無備。方法是可以利用四周的機雷及隕石將敵人消滅，因為敵人基本上是盲目向玩者攻擊的，所以如以隕石及機雷作後備，當可保全身而回。

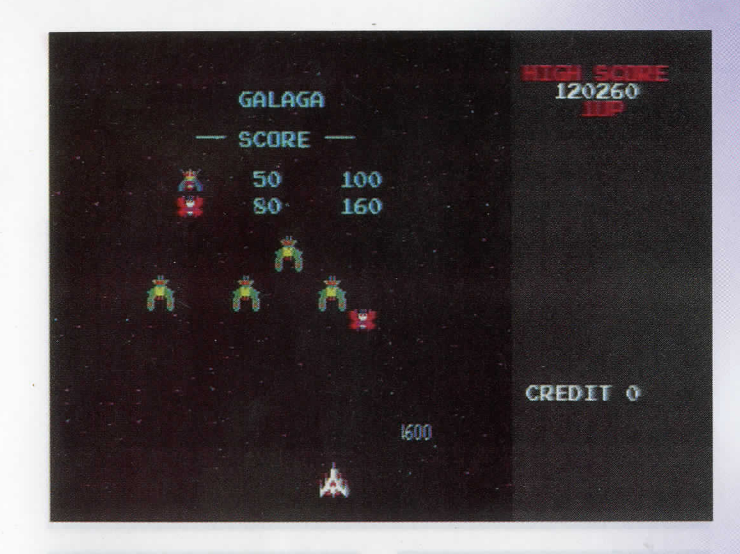
先發制人——

在敵人之中，有一種是偵查機，其作用是通風報訊，如給他發現，便不得了，所以見到此機，一是將他消滅，一便是逃離他的視線範圍外，以防敵人向玩者作全面攻擊。









GALAGA

《GALAGA》是NAMCO所製作的遊戲之中數一數二的經典作品之一，這《GALAGA》相信大家一定不會陌生，因為他亦是PS遊戲《鐵拳》之中的MINI GAME，所以大家一定會有一份親切感！

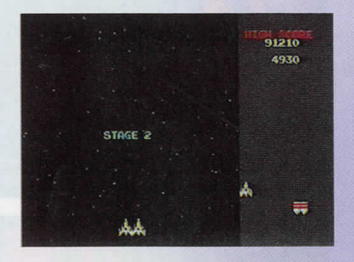
説到《GALAGA》的受歡迎之處，真是數之不盡，首先是那合體戰機的玩法，那種「置諸死地而後生」的玩法實在是叫人既驚且喜；此外，獎分版面的設計亦叫人驚嘆，這些版面相信不少玩家在《鐵拳》亦「享受」過不少了！

簡短攻略：

捨身成仁——

這是玩《GALAGA》的最基本戰法，就如上文所説，自機可以合體的，但方法比較危險，因為要先犧牲一機，給敵人擄去，這樣一來，當敵人再次攻擊之時，只要將擄去自機的敵人擊落，便可以使二機合體，成為「雙機」，雙砲齊發，威力倍增，便可以輕易的將敵人擊倒。然而，有一點是很重要的，便是當敵人再度攻擊時，不要粗心大意，因為自機的砲火可能會將被擄的機體打破，如果這事情不幸的發生的話……阿門。

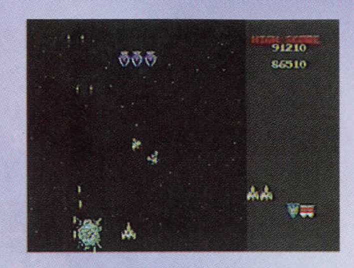




大而無當——

所謂「食得咸魚抵得渴」，當結合成為雙機之後，體積亦相應的增大了一倍，換而言之，目標亦比以前大了一倍，敵人很易便可以將自機擊中，這亦是千萬要小心的！





神風——

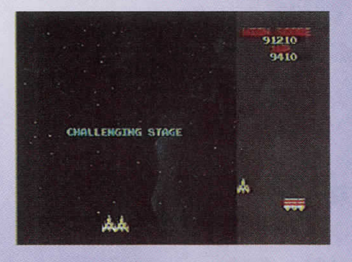
每版的敵機也會依一定的次序出場，但在後期的版數之中，敵人在出動的同時，會有一部份的戰機向下方衝下來，企圖利用「自殺式攻擊」將玩者消滅，這種戰法是非常可怕的，所以玩者要打醒十二分精神，多加提防。



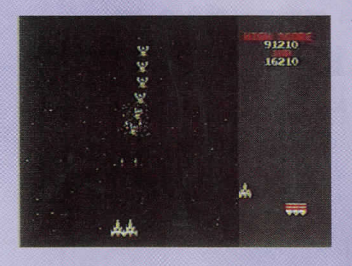


CHALLENGING STAGE——

這是玩者「搶分」的好機會，因為如能擊落全部40隻敵機的話，所得的分數是可以足夠獎一機的，所以，必須從不斷的失敗中認清敵機的出動位置以及行動路線，以便能一舉將之擊倒，此外，為了使命中率提高，必須在可能的情況下使自機變成雙機，這樣，在比較密的火網下，成功機會率相應上升。











《足球小將》曾令香港動漫畫迷瘋狂了好一陣子，不論任何人都會知道誰是戴志偉、小志強、林源三。歐洲篇後過了六年，高橋陽一重執畫筆，令戴志偉（大空翼）復活，活躍於世界舞台。本 GAME 是根據漫畫版「世青篇」由頭到對泰國戰為中心。(FUKUDA)

MENU

エピソードモード：故事模式
コンティニュー：接關
ニューゲーム：重新開始
VSモード：對戰模式

玩者可從6隊（若用上期秘技則會是8隊）中選其中一隊作一場友誼賽。

オプション：OPTION

玩者可選擇對戰模式的半場時間、聽 BGM 或音效等。

操作簡介（普通技）

I：進攻

(A)	ロングキック	大腳踢開腳上的球（後）
(A)	シュート	射球（前）
(B)	パス	傳球（前、後）
(B)	センタリング	傳中（前）
(X)	フェイント	假動作（前、後）
(X)	ワンツー	ONE-TWO，即撞牆式傳球（前、後）
(Y)	あがる	全體前進（前、後）
(Y)	キャプテン	隊長呼喚，把隊長叫來身邊（前）

II：防守

(A)	タックル	剷球（前、後）
(A)	チャージ	身體撞擊（前、後）
(B)	カット	搶球（前、後）
(X)	マーク	緊盯對手（前、後）
(Y)	さがる	全體後退（前、後）
(Y)	キャプテン	隊長呼喚（前）

＊（前）：前半場，（後）後半場

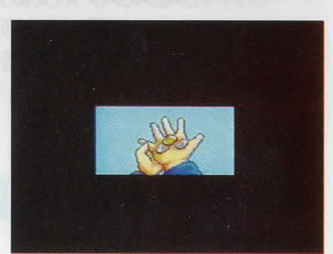
翼隊長重出江湖
足球小將J
The Way To World Youth

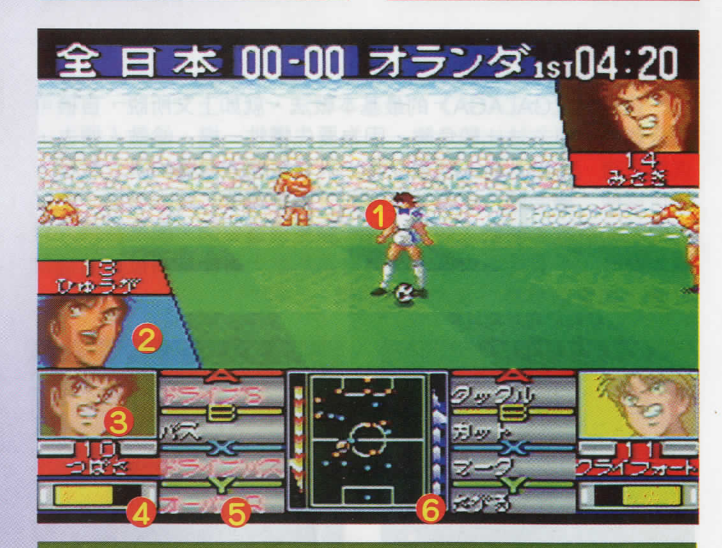
生產商：BANDAI
容量：16M
售價：9800 日圓











比賽畫面

1. 進攻球員
2. 希望你傳球給他的隊友
3. 控制中球員的樣貌、名字及編號
4. 體力
5. 可使用技表（紅色代表必殺技）
6. 球場雷達（紅色代表 1P）

日本隊球員一覽表

(日文名) 香港譯名

1 森崎 (もりざき)
2 岸田 (きしだ)
3 沢田 (タケシ) 德仔
4 石崎 (いしざき) 㨂仔
5 高杉 (たかすぎ) 高真吾
6 三杉 (みすぎ)
7 瀧 (たき) 龍一
8 井沢 (いざわ) 守中衛
9 反町 (そりまち) 坂田
10 翼 (つばさ) 戴志偉
11 來生 (きすぎ) 萊興
12 松山 (まつやま)
13 日向 (ひゅうが) 小志強
14 岬 (みさき) 麥泰萊
15 早田 (そうだ)
16 佐野 (さの)
17 次藤 (じとう)
18 和夫 (かずお)
19 政夫 (まさお)
20 葵新伍 (あおい)
21 新田 (にった)
22 若林 (わかばやし) 林源三
23 若島津 (わかしまづ) 健威

RJ7 (REAL JAPAN 7)

24 火野 (ひの)
25 弓倉 (ゆみくら)
26 吉川 (よしかわ)
27 岡野 (おかの)
28 坂木 (さかき)
29 浦邊 (うらべ)
30 山田 (やまだ)

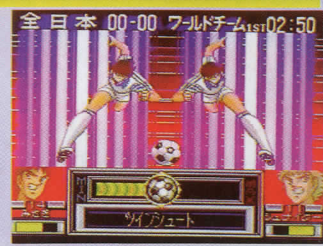
必殺技大圖鑑 (後面數字乃消耗體力)



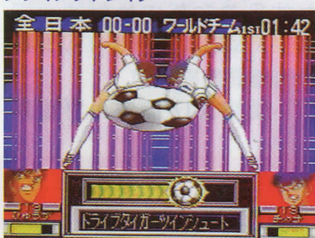
滑翔衝力射球
フライングドライブ 26



倒掛衝力射球
ドライブオーバーヘッド 32



雙子射球
ツインシュート 每人 18



衝力猛虎雙人射球
ドライブタイガーツインシュート 每人 22



新幹線射球
シンカンセンシュート 29



新猛虎射球
ネオタイガーショット 26



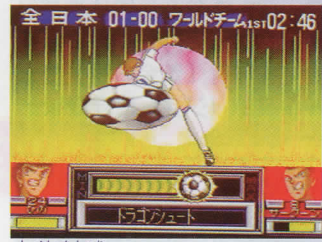
倒掛猛虎射球
タイガーオーバーヘッド 32



空中颱風射球
スカイラブハリケーン 每人 25



空中雙子射球
スカイラブツインシュート 每人 29



火龍射球
ドラゴンシュート 29



火焰射球
ファイヤーショット 29



黃金之鷲射門
ゴールデンイーグルショット 32



迴旋倒掛金鈎
ローリングオーバーヘッド 20



蝴蝶射球
バタフライシュート 24

鍵球射門
セパタクローシュート 每人 20



剪刀射門
シザーズスパイク 每人 20



迴旋空襲
ローリングスパイグ 每人 26



破壞射球
ブレイクショット 26

無敵完全制覇！與原著截然不同的故事！

EPISODE 1
影之全日本 RJ7！

在一個記者會上，日向小次郎（小志強）與岬太郎（泰萊）表示為了加強與隊友們的合作，以奪取世青杯冠軍，決定暫時不加入任何一支 J-Leagne 球隊。但在第一次集宿時，卻突然發生了若島津健（健威）離隊及若林源三（林源三）因傷而不能在亞洲區預賽出場這兩件事，令眾人陣腳大亂。

某天，一名叫做茂賀港的人，帶來了 7 名稱為 REAL JAPAN 7的球員，挑戰正在集訓的日本青年軍，並聲稱若然戰勝的話，便要趕走 7 名球員，以留空位置給 RJ7……因此，青年軍便分成三隊，和 RJ7 作 7 人比賽。

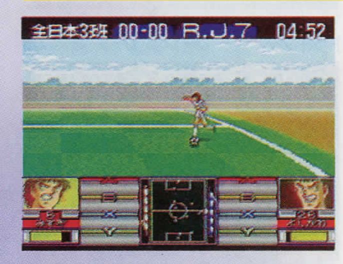
事實上，只要其中一場比賽落敗的話，便是和原著一樣，日向等人要立刻離開集宿，各自修行。因此，要完全制霸便要有堅定不移的決心才行。三場比賽裏，頭尾兩場只要使用必殺技適當，是不難獲勝的。

全日本 1 班有 4 名得分主力球員，切記日向要儲氣到 26 點以上使出新猛虎射球才有穩入的把握。另外，射球能力較低的新田、松山及次藤雖然各有必殺射球，可是入球率只有五成。因此，盤球到禁區附近後再傳中給皇牌球員作倒掛式窩利會更為有效。尾場雖然只有三杉淳可用衝力射球，但只要掌握這射球的必殺死位，便有 100% 的命中率。有話説「進攻乃最佳的防守」，只要好好把握必殺技能源，並防守得當，便 EASY WIN。最頭痛的還要算是第二場，由於立花兄弟和新田的射球力很差，入球率非常低，所以要取勝的確要靠點運氣。

縱使 RJ7 擁有火野龍馬（ひの）、弓倉宜之（ゆみくら）等球員，可是不需害怕必殺技，因為只要連打 A 掣便可把球接住。最麻煩的是當他們衝入禁區後，先向守門員射球，然後待球員救出之後在守門員硬直時，再補一腳入網，這種攻勢是沒有任何方法破解的，故此要在他們起腳前把球搶回（當心被罰十二碼）。順帶一提，必須過了對方半場並在禁區前，才能使用必殺射球。

密碼 GALKALKA







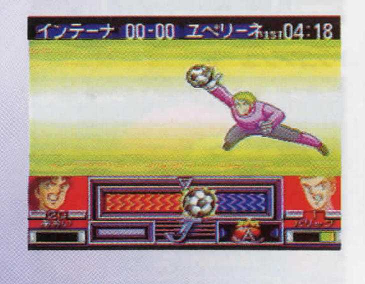
EPISODE 2
太陽王子 葵新伍！

經過兩年的刻苦鍛練，葵新伍（あおい）終於能活躍於意大利青年球壇，成為名隊國際米蘭（インテーナ）的主將。今天是國際米蘭與強敵祖雲達斯（ユベリーネ）比賽的大日子，面對強敵贊迪尼（ジェンティーレ），對新伍來説絕對會是一次大考驗。「我不會讓日本人在這裏放肆的！」

國際米蘭的球員普遍較弱，只有葵新伍一人像樣點，的確很難取勝（要知道原著中國際米蘭是以三比二落敗的）。由於「新幹線射球」所需體力甚大，所以一入完球後便要改用傳中射門（可是入球率超低）。贊迪尼像火野龍馬一樣，個人突破及射門技術都很強，故此要好好守穩。幸運地，球隊有「黃金右手」捷羅•希林狄（ジノ）把守最後一關，所以在守備上較日本隊好。若然博到十二碼的話，便可使獲勝機會提高。

密碼 EIGKALHB







秘奧義 (1) 百發百入球術

究竟在《足球小將J》裏有沒有必殺入球法？答案是有 —— 要達到這條件，首先是要由懂得衝力射球的隊員（翼、三杉）跑到剛過了半場的左端或右端，當有足夠體力使出衝力射球時，便可從這裏直接射門。

秘奧義 (2) 角球攻擊

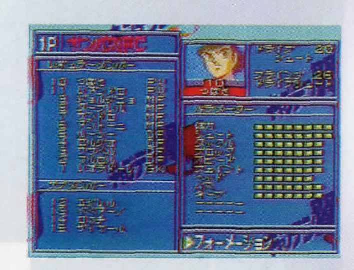
在這個遊戲中，小心留意的話便會發覺左方的角球有很高的命中率。方法是先把角度較至最細，然後按 A 傳中，再按着十字掣下方並連按 A 掣，那麼便會有球員跑上來衝門了。

EPISODE 3

足球改造人 辛坦拿

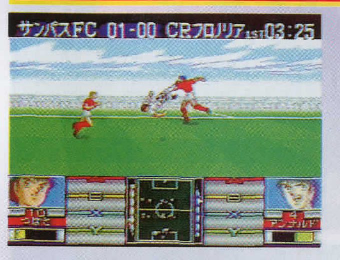
在三年前到巴西去的大空翼，終於站在甲組比賽的舞台上。今天，他率領著聖保羅球會（サンパスFC），與多年宿敵法林明高（CRフロノリア）決一雌雄。觀眾的目光亦很自然地集中在兩名10號 —— 翼與被稱為「神之子」的卡路羅斯•辛坦拿（カルロス•サンターナ）身上。

今次終於要忠於原著 —— 一定要打赢了。我方的主力當然是翼，想穩勝的話，筆者建議大家用必入射球法先取1分，然後趁回復體力時用傳中法不斷進攻。要注意的是最好由翼去策動攻勢，傳球給其他隊友，因為其他人的傳送實在太差，往往傳不到翼的位置。



至於對手法林明高方面，當然首先要注意辛坦拿了。其「黃金之鷲射球」、「滑翔衝力射球」及「迴旋倒掛金鈎」雖然「有姿勢冇實際」，但其直線盤球（パワードリブル）卻相當要命，往往在眨眼間已像火車頭般衝到龍門口。然而，不知為何電腦不像原著那樣派出里奧（レオ）來協助辛坦拿，因此要獲勝絕對不是問題。

密碼 AIDKDLDC





EPISODE 4

死鬥！亞洲首循環賽事

翼回國後，發現在集訓場地裏，眾人因抵受不了茂賀的地獄式訓練而相繼倒下。「不是只有我一人！我相信大家！」眾人在翼的鼓勵下重新站起來。在這一章裏，日本隊與泰國、關島和中華台北同組，爭奪首循環的出線資格。

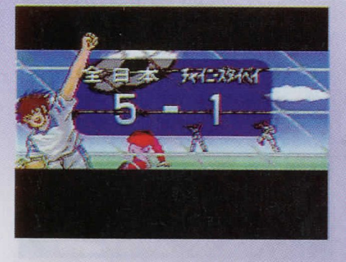
在首場對着中華台北，由於過份操煉的關係，所以除了翼一人外，眾人均不在最佳狀態……戰勝中華台北及關島後，日本便要面對強敵泰國。



泰國隊在首兩場比賽中大勝而回，隊中除了有岡撒華特三兄弟搶分外，更有隊長泰拳戰士班立高（ブンナーク）穩守後防，日本的勝算……

本章一共要打兩場賽事，其中中華台北的實力較差，可輕易獲勝，至於泰國隊的攻勢，分別是由岡撒華特三兄弟的大哥法蘭（ファーラン）、二哥沙高（サークーン）及三弟察拿（チャナ）所策劃的。和以往一樣，必殺技並不是最可怕，最可怕的其實是通常攻擊。不過，由於日本隊打敗了RJ7，令到七名主將不需離隊，而且還有若林及葵新伍的協助，要數對手並不困難。只要用必殺射球不斷取分，到體力不足時回防便可。

密碼 AJJLDLPB





LAST EPISODE

激戰！世界的對決！

當日本隊打敗泰國後，翼便收拾行裝準備暫回巴西練習，以迎接第二循環比賽。就在這時，「皇帝」卡爾•軒斯•史奈達（シュナイダー）突然出現在翼面前，告之世界球星隊將會與日本青年軍作一場「夢之對決」友誼賽。

話明是世界球星隊，陣中當然猛將如雲，包括史奈達、辛坦拿、贊迪尼、岡撒華特三兄弟、班立高、卡魯治、比爾、希林狄及荷蘭青年軍數人。攻略法和對付泰國時大同小異，先以翼和三杉先奪兩分，然後車輪戰向對手猛攻便可。

筆者的記錄是以19比1勝出，其中三杉獨得5分。

密碼 ALCLDLGC





SPECIAL EPLSODE

無敵！橙色軍團！

日本青年軍曾經兩次慘敗在荷蘭之下，面對著明天的最終戰，岬、日向與石崎正在談論著翼是否趕得及回來參戰，這時翼突然出現，令三人頓時放下心頭大石。到了第二天，日本隊以完整陣容出師……

本場比賽是必須在以往各場均取得勝利才能參與的。有看過原著的人，都應該知道這場友誼賽是發生在世青篇前的短篇，因此在陣容上會有點變化 —— 隊中會沒有了葵新伍、三杉及若林。話雖如此，能夠玩到這版的人，技術應該也會「有番咁上下」，因此要取勝其實是非常容易。





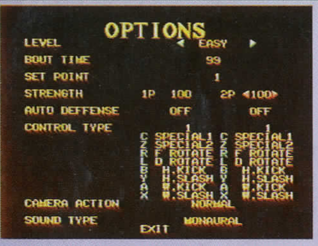


鬥神傳S

文：唐手野郎



話說上期介紹過SATURN隻《鬥神傳S》，卒之不少讀者來信查詢，事關因為當年確有不少人為了《鬥神》而買PLAY STATION的，當然，鬼唔知PS同SS都咁正咩，不過貴吖嗎！不過，依家SS都有《鬥神》玩啦，仲多一個人物㗎！不過，實際上兩個版本有咩分別呢？《筆者按：必殺技資料可參考本刊第五期P.110-111秘技倉庫》





操作上的轉變

於操作上，以手掣作比較的確是PLAY STATION的有較好手感，因為SATURN的手掣上X、Y、Z三鍵均是不大好按的小鈕，而且L、R鍵的「啲嗒掣」始終不適合安排作輸入《鬥神》碌來碌去的指令，故以《鬥神》的配置的確不大順手，故相比之下SS版的操作稍遜一籌是無可置疑的。





人物動作方面

從物動作方面來看，SS版明顯比較像街機的感覺，以PS來看，人物動作較慢，但相應下動作比較流暢完全，當然，以這種動作速度只可在家庭機種出現。至於從SS版上看，人物的動作明顯較為快速，但相應動作效果亦變得不夠完美，人物出招時動作有不完全之感，少了一份真實感。但相對來說，SS版的確有比PS版更高的難度及緊湊的對戰感覺。





判定的改動

在比較之下，由於判定的改動，故令SS版的對戰除了較緊湊外亦更見華麗，因為事實上判定已被開發人員減低了，因此在攻擊力減弱的情況下每局所需時間也較多。

至於有關判定改動要點，首推便是背打的減弱，而此點亦將成為某部份角色擁躉的壞消息。翻查資料下，發覺於PS版中如直接向對方背後襲擊，由於沒有防禦的關係，故判定是十分強的，往往有平常攻擊的倍多。但相對在SS版中，除打擊弱了外，向背部攻擊也只扣除「蚊滋」的少少，實在令以往玩開PS的玩家大為「感動」，於是大家唯有另謀一套攻略擊方法，勤力「做」人。



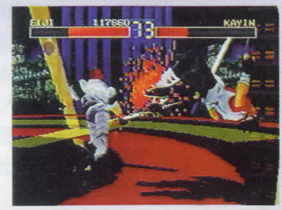
鬥神版阿龍
EIJI SHINJO

能力上不論是攻擊或防守，EIJI均能勝任，原因可是他是眾人物的中心，故能力也十分之平均，情況便像「街霸」的阿龍一般，所以EIJI最為適合初學者用，而且各必殺技也十分容易控制，基本上只要掌握到出招及收招的時間便行。至於對空技方面，其實EIJI也有不錯的表現，以大、小兩種強度使出的飛翔斬可作突擊之用，而且由於圍較廣，故亦可作背後突襲，但要注意的是飛翔斬空隙甚多，故此不可以隨便使出。至於流星腳則可作空對空、牽制或突襲之用，但同樣要小心於空中的一小段無防備時間。最後，最為不顯眼的便是裂空斬，由於「鬥神」的人物是可以滾來滾去的，故飛行道具根本意義不大，作用只可作牽制攻擊及在遇上適當時候作出「應酬」，碰碰運氣。

另外連續技方面，先以細斬開路，在HIT後用大斬殺入即加細飛翔斬也十分好用，此外在兩三次上段後，突然的下腳也十分奏效，但要小心如出蹴擊彈則要留意去勢的問題，在去勢將盡時要隨時滾開，以免給敵人有反擊機會。












鬥神阿 KEN
KAYIN AMOH

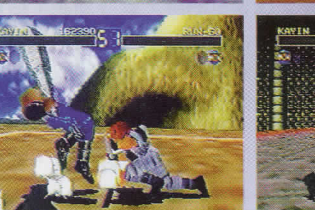
故事中交待KAYIN及EIJI總算是師兄弟，因此必技殺在各方面也十分相似，當中不同的便是RACING SUN及SHOULDER CRUSH，前者是空中後翻劃出光弧，後者是在地面向前出的強化強腳跟落。

在攻擊方面，KAYIN的DEADLY RAISE於範圍上比EIJI的飛翔斬較大，但威力則較少，此外在空中暫留的RACING SUN則屬強橫的技倆，破壞力屬強的一面，因此相比之下KAYIN的制空能力會比EIJI好，但空對地能力則不及。此外，於地面使用的SHOULDER CRUSH亦是十分不錯的突擊技，而且出招十分快，故在連續攻擊中總可搭上。同樣地，SONIC SLASH亦屬應酬技，實際用途不大。

至於在連續技方面，可在接近時先以細斬開路，之後大斬兩次在右立刻使出SHOULER CRUSH破下。此外值得一提的是KAYIN可乘時跳到敵人的頭頂，當到達背後時立刻輸入RACING SUN打背脊，而此種攻擊可說是KAYIN的特色之一。此外，由於KAYIN的投技屬後投，所以亦可先引敵人到台邊，當自己背向台邊時便將敵人投到界外。












鞭長莫「近」？ SOFIA

見到蘇菲亞啲衫著成咁又有鞭在手，當然已猜到她不是善類，果然，破壞力比不少人更大！而動作敏捷及長鞭可是SOFIA的殺著，在對空方面，基本上是無法進行攔截的，但以SOFIA的速度可在對方攻擊前滾到合適位置，於敵人後方出招及打背脊。但在空對地方面，蘇菲亞的長鞭已足夠有餘，其中尤以斜下的攻擊最為有用。至於在其他招式方面，在配合之下滾動，可放出THUNDER RING作牽制及滾到敵人身邊攻擊，但要看清方向才選擇滾那面。此外，SOFIA的AURORA REVOUITION也是小出為妙，因為在使出時雖然會多打中敵人幾吓，但那出招軌道簡直是隨心而發，分分鐘早因此轉到台下。

至於在連續技方面，在正常距離下先用細斬開路，在兩次大斬後如HIT中立刻輸入RATTLE SNAKE便可再中4至7次，此連招基本上所有人皆食，關鍵只在於時間上的配合及先前三次攻擊能否擊破對方的防守，而且即使不不擊中也能有一段牽制時間。最後在超必CALL ME QUEEN方面，SOFIA可說是最惡的一個，使出後會有瞬間無敵，故出招時要小心被對手先行截擊。





















大棍恐龍 RUNGO IRON

用恐龍來形容RUNGO可說最適合不過，強勁的破壞力，緩慢的行動力簡直趁到絕，但手執大棍的RUNGO如加上適當的滾動便能所向披靡。於對空方面大地之醒覺可將敵人整個抽起，但相對來說於行動緩慢，故空對地能力可說是零，因此最好避免作出對空戰。至於島與大地之怒因射程遠又快速，所以用以牽制倒下後起身的敵人是頗有用的。另如敵人想跳到前面，大地之怒可是用以威嚇的好方法，但由於出招慢，所以分分鐘真的只可嚇嚇而矣。至於大地之怒叫可說是RUNGO少有的突進技，但由於速度始終較慢容易避開，故除非有大好機會，否則也不要駛出，將自己投懷送抱。

而因為活動能力偏低，故RUNGO表面上是一名防守型戰士，在面向敵人時蹲下，以細斬試探及嘗嘗甜頭，如成功破壞防守便可用大斬。至於在連招方面，蹲下大腳是360度轉一圈的全周域攻擊，故不時的滾到敵人身邊立刻蹲下重腳會是RUNGO至「正」的屈招。而在細斬兩次加大斬後滾動再蹲下大腳便成為RUNGO的必殺連招。但在超必殺技上，RUNGO竟只有一強大些的直線攻擊，實在是機會主義下的「符碌招」。





















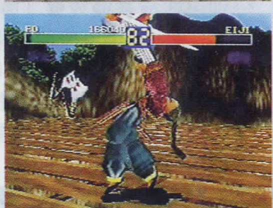
馬戲團玩波伯伯
FO FAI

於眾人物中，最另類又難以捉摸的便是FO伯，身材短小又行動快速，加上古怪攻擊方法簡直令人頭痛，但當中喝砲烈由於「射程」又高又遠，故還是列為禁招，以免太開心一嘢跳落台。因此，FO伯的對空能力便要根據當時FO伯的位置，以免踢空同時再飛街。至於不論對空對空或空對地方面，FO伯也有一招好東西疊疊發破，而此招只要還在空中便可使用，最多可在使出三次才回到地上。在必殺技方面，疊發破由於出招時較慢，但同時屬重招一類，故要要在適當時候才使出。另外連續技方面，在近身時以細斬＋延伸斬＋疊怒砲烈可連成利害的連接，但如面向台邊便切忌使用疊怒砲烈，可改用蹲下大斬來劏下對手。此外跳到敵人頭上才按重斬，落地後重斬立刻使出延伸斬也十分好用。此外，值得注意的一點是如想出超必殺技話，必定要將敵人引到接近台中才發招，因為FO伯的超必轟疊發破是令圍繞敵人擊出多次攻擊的，故如對手在台邊便會導至自己跌出台。










人型風扇
MONDO

在與電腦對戰時並不易發覺MONDO的價值，事關其必殺技大多也會出現大量空隙，如像風扇般的豪力風神在完結的一刻通常便有好戲睇，故大體上MONDO可是一名被放棄的人物，但事實上，如運用得宜，MONDO絕對是一名好駛好用的中距離戰士。在對空及空對地能力方面，豪力天舞對空中入侵者有著強大的壓制力，此外如位置夾不準或是空對地的話，豪力雷神可是飛彈一般的攻擊，可惜始終準繩度欠佳。至於在一般必殺技中，豪力風神當然是少出為妙的禁招，但疾風上段及下段突擊便要好好利用，以此對敵人作中距離的制壓性攻擊。而在連續攻擊方面，近身兩次細斬十站立大腳十豪力風神可是不錯的組合，但要注意大腳是跳起起雙飛的，如不能擊中便要收手改用投摔碰碰機會。最後在超必殺技方面，MONDO的超力大佛滅絕對是一招蠢招，先跳起然後才射出可差不多覆蓋四分一場地的光彈，一般來說在起手式時敵人已老早跑到後方並作好準備。故此MONDO的超必除非真的需要使出作生死賭注，否則還是少用為妙，還是乖乖地作正常攻擊吧。





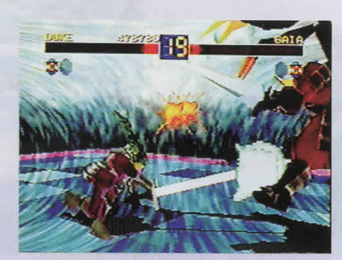




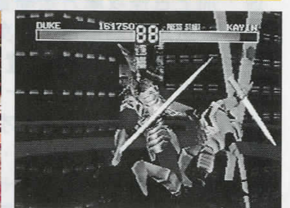



鐵甲威龍中古版 DUKE B RAMBERT

除EIJI及KAYIN外，最多人使用的人物便算是DUKE。雖然因盔甲所限而活動速度慢了些，但由於攻擊力龐大，加上其攻擊主用於中距離，故DUKE可是一名典型的力量型人物。在對空技方面，DUKE的攻擊可說是兩面刀，雖說DEATH及OGRE SLASH均有不俗的對空能力，可穩定地作出拑制，但由於OGRE SLASH的指令十分難出及與DEATH極之相似，故要有一定技巧才可使用對空技，另於空對地方面，HELM SLASH是先到達敵人的頭頂才垂直插落地面的招式，但如不中便會有空隙讓敵人有機所乘。而在一般攻擊方面，DUKE的殺著是蹲著面對敵人及分別用四種普通攻擊「陰」死對方，當然在得手之後補上SOUTHERN ROSS或投技便會成為不俗的連續攻擊。至於DUKE的唯一飛行道具攻擊技RA • FIN由於指令太複習，故還是作應酬之用吧。最後在超必殺方面，SEE END可說是擋住扣的霸道絕招，而且如成功擊中更可一口氣扣去差不多三分一至一半的能源！此外DUKE的投技也扣十分多，大可常用投技來食糊。









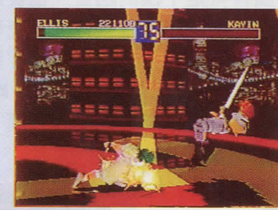
餐刀妹妹 ELLIS

人人參加鬥神大會都用勁抽武器，但偏偏ELLIS只用兩把餐刀參賽，因此遊戲中以她的破壞力最小，但卻由於一利害必殺技，故同時亦是最多人使用的人物，不過在背打的判定減弱後，「ELLIS之惡夢」便告上映。

基本上如說ELLIS是空戰形人物也不會太過份，於對空及空對地必殺技攻擊的豐富數量已叫人驚訝。基本上像昇龍的SAW WING已是最單純的地對空攻擊，而HOMMING SWALLOW是對敵人追尾的基本技倆，雖然本身沒有殺傷力，但在途中輸入SHEIKRUE DANCING或ARC SLASH便會出現空對地的技倆。在連續攻擊方面，如不斷入HOMMINGN SWALLOW，於途中趁機駛出SHEIKRUE DANCING、ARC SLASH及著地後向正前方或背面使用SAW WING已是十分要命的連招。而在地面，蹲下大腳及站立小腳加大斬亦是不俗的連續攻擊。至於由於背打判定弱了，故飛到或跳到敵人頭上駛出SHEIKRUN DANGING的破壞力弱也相對了，故要比PS版本更勤力才可。而在超必殺方面，FRENCH KISS仍是強勁之作，但破壞力則減了不少，而同樣地要注意那稍長的「谷招」時間。至於在SS版中，筆者便發覺不少人物對SAW WING也沒有免役能力，以前在PS版不食的一套竟在SS版中全中，實在有點令人難以至信。至於正因ELLIS在移植後有着如此大的改變，故相信各ELLIS迷要稍為改變攻擊上的故有習慣了。












活動堡壘　GAIA

與PS版一樣，GAIA亦是一名需要使用秘技後才能出現及使用的隱藏人物。在行動方面，嚴格來說GAIA可說是不會走動的，因為他所有行動也超級緩慢，單是跳起也差不多要用上兩秒。但從另一方面看，基本上單是其必殺技已足以牽制及置敵人於死地。(這個當然，鬼叫佢係基本大佬咩！)

在對空技方面，GAIA基本上沒有對空能力的，但由於當他使出風之綠時會瞬間無敵，故如有空中攻擊殺至便可同時使出風之綠，待敵人自投羅網，即使落地時不中正也需立刻防守直至GAIA收招為止。至於在基本攻擊中，GAIA的大斬會連背爪一起出招共HIT 4次的，而在蹲下按重斬是向前作下段攻擊，另蹲下重腳是360度的掃腿，故基本上GAIA即使不玩必殺技也不易對付的。另有關連續攻擊方面，火之赤、水之青及風之綠只要任何一種直擊已是不得了的連續攻擊。但，玩者如先走近對手，並先用輕腳破壞防守才使用必殺技，那這便是不得了的連招。另GAIA的超必殺技終之黑亦是破壞力最強的一招，正常情況下已可扣去對手三分之一的體力(PS版差不多扣一半！)，因此對付GAIA時，最有用的方法便是先隱守及善用自己比他強的機動力，以不斷翻滾來避去致命的攻擊及在有機會出現時立刻連攻，不讓他有任喘息機會，至於GAIA的死穴便是在使出超必殺技時過程較長，玩者可滾到側面慢慢考慮使用那一招反擊。









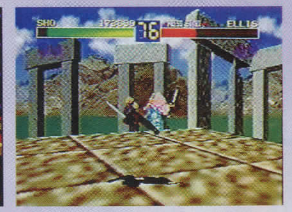



鬥神版型仔豪鬼　SHO

與GAIA同樣，SHO亦屬於隱藏人物之一，但於移動力方面側可說是天與地、雲與泥，以速度計算，SHO是所有人物之冠，以攻擊力亦是屬於強橫的一類。在背景上SHO由於是EIJI的兄長及KAYIN的師父，故基本招式也理所當然是二人的總和吧。至於在身手方面，不論速度及攻擊力也盡在EIJI及KAYIN之上，而且由於身手快，故此不論在攻擊或防守兩方面的變化也增加了數倍。從以上種種看來，SHO的確是一名最強、最完美的戰士。

在對空技方面，飛翔斬及死昇斬已能完全制空及作出封殺，而空中攻擊或空對地均可使用彗星腳及月光扇，蹲下斜腳又有龍擊彈，站立時又有腳跟落的閃光牙，基本上不論在地面或空中，SHO可說是絕對的完全制霸。至於在連續攻擊方面，先用細斬開始，一成功便補上任何一款必殺技便成。但如有心挑戰難度的話，可嘗試先用小烈空斬攻擊，HIT中後再補大烈空斬來做成強大的4 HIT也十分有效。此外如有機會不幸倒下，在起身時玩者便有一個既安全又能必中的方法，那便是在開始起身時同時輸入一個輕飛翔斬或死昇斬，此法除可暫離危地外，亦能將在面前靜待追擊的敵人倒下。







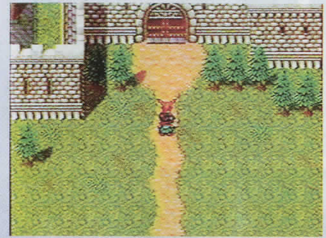




BEYOND THE BEYOND
故事攻略（第二集）



製造商：SONY COMPUTER ENTERTAINMENT
價格：5800日圓
容量：CD-ROM

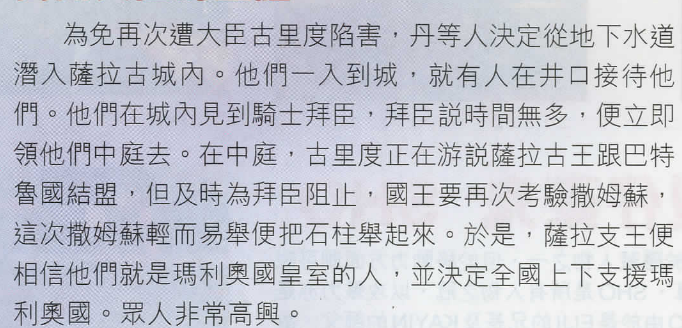


上回說到丹等人得到諸神之塔上的老伯指引，終於找到魔導士可里特那裏，並得到可里特的幫助，替撒姆蘇解除了咒語。於是，人便決定回到薩拉古國去再次請求借兵……





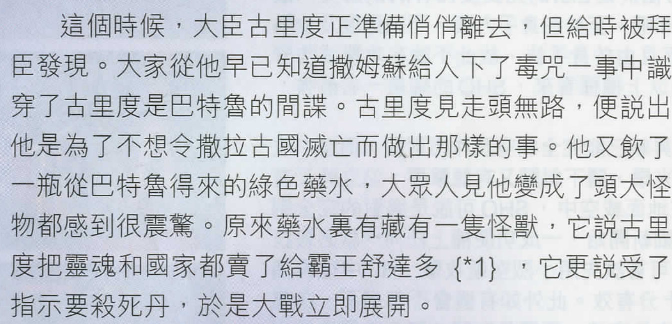
揭開大臣的正體



為免再次遭大臣古里度陷害，丹等人決定從地下水道潛入薩拉古城內。他們一入到城，就有人在井口接待他們。他們在城內見到騎士拜臣，拜臣說時間無多，便立即領他們中庭去。在中庭，古里度正在游說薩拉古王跟巴特魯國結盟，但及時為拜臣阻止，國王要再次考驗撒姆蘇，這次撒姆蘇輕而易舉便把石柱舉起來。於是，薩拉支王便相信他們就是瑪利奧國皇室的人，並決定全國上下支援瑪利奧國。眾人非常高興。

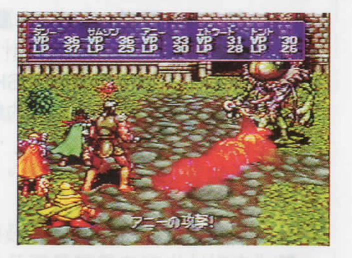






這個時候，大臣古里度正準備俏俏離去，但給時被拜臣發現。大家從他早已知道撒姆蘇給人下了毒咒一事中識穿了古里度是巴特魯的間諜。古里度見走頭無路，便說出他是為了不想令撒拉古國滅亡而做出那樣的事。他又飲了一瓶從巴特魯得來的綠色藥水，大眾人見他變成了頭大怪物都感到很震驚。原來藥水裏有藏有一隻怪獸，它說古里度把靈魂和國家都賣了給霸王舒達多 {*1} ，它更說受了指示要殺死丹，於是大戰立即展開。









丹等人打敗了怪物後，國王便下令準備出戰，打通通往瑪利奧國的通道，並招待丹等人在城中休息。他們在城中購備了裝備和道具後，他們便去謁見薩拉古王。拜臣說











薩拉古軍正跟巴特魯軍在薩拉古南面邊境的橋兩岸對恃，要奪回瑪利奧國，便得先打敗那隊巴特魯兵，可是仍未有進攻的具體策略。

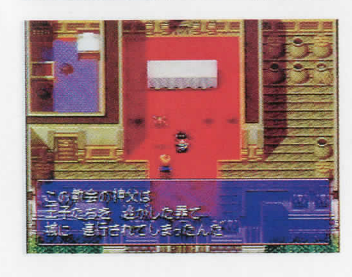
他們在城的圖書館中聽到一位學者說，一本古代的預言書有到霸王舒達多，書中記載當世界終結、霸王席卷世界之時，便會有新的光顯現，被選的光要到遙遠的卡蘭 {*2} 去。

他們又見到比阿度，比阿度說果有人能從瑪利奧國那邊夾攻巴特魯的話，過橋的事便容易得多。

在薩拉古城西南端，一間地下室收藏了很多武器，丹取了合用的武器後便出發，他們聽從比阿度說，從他們來時發現的龍洞潛入瑪利奧國。

夾攻邊境橋

眾人深入龍洞，在途中他們發現了一間破屋，那裏有個上了鎖的寶箱，屋外就有兩個墓碑，一個插着劍的墓碑原來竟是丹的父親奇拔茲所立的，是一個被稱為瑪利奧史上最偉大的勇者騎士羅頓 {*3} 的墓；另一個墓碑上就刻上了「深愛着高貴





的騎士和幼小的丹的瑪利奧皇室正統繼承人卡迪蓮公主 {*4} 長眠於此」的字句。眾對這些墓碑的事都大惑不解，他們只有繼續前進。

他們來到逃亡時安妮的哥哥比魯茲為阻擋追兵而鎖上的閘門，閘門經已被毀，眾人再次擔心起比魯茲的安危。當他們回到秘道入口所



在的邊境教堂後，才知道教堂的神父因為協助王子等人逃走而被捉去。

他們回到瑪利奧城，巴特魯軍正懸賞追尋愛德華王子等人的下落。他們從鎮中居民口中得知巴特魯軍的將軍非常利害，很簡單便把奇拔茲打敗。

為了打通瑪利奧城和薩拉古國之間的橋樑的封鎖，他們在鎮中繼續收集情報，得知原來安妮的父親加拉克成了反巴魯特游擊隊的頭領，發動過幾次攻擊想攻破





橋的封鎖，但每次都是無功而還。

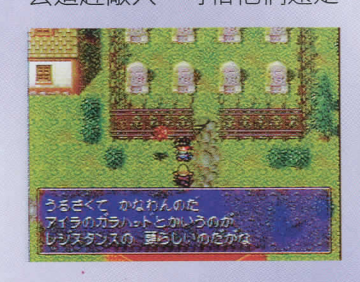
後來，他們來到邊境教會南面的邊境橋，兩軍正在對恃的時候，丹等人突然出現在特魯軍的背後，令敵軍手忙腳亂。擊敗了對方的二輪攻擊後，敵軍的殘兵見隊長被打敗，便落慌而逃，而薩拉古軍亦成功渡橋。



攻城救國

助薩拉古軍渡橋後，他們便趕往瑪利奧城去。當他們再次入城，就看見不少巴魯特兵倒地，由於薩拉古軍的突襲，巴特魯軍措手不及，很多士兵都逃走了。於是丹等人便乘勝追擊，殺入城裏去。

他們一入城，就看到一名薩拉古的攻城士兵被打倒，從巴特魯兵口中得知，巴特魯王正準備從瑪利奧城後門逃走，於是他們便立即去追趕敵人，可惜他們還是





來遲了一步，後門被敵兵鎖上了，他們看見巴特魯王正準備乘馬車逃離瑪利奧城，本來巴特魯王想等傳說中非常利害的舒達多將軍來時一起走的，但見丹等人經已追至，便決定一個人先走。

他們見無法從後門去追趕巴特魯王，便在城中找別的敵軍餘黨。在一座城樓中，他們聽到魔女拉姆正把一個受詛咒的面具加在一個男人面上，令那人變成魔的一員，可惜當丹等人衝進去的時候，拉姆已把那人移送到別處去。

拉姆見丹等人到來，於是留下幾隻怪物便先行走了。打敗了那幾隻怪物後，丹等人在另一座城樓中找到被囚的瑪利奧王和大臣，父子重逢當然格外高興。但瑪利奧王仍囑咐愛德華先去追捕巴魯特王。

眾人再次下到城的後門處去，利用早前得到的鐵之鑰匙 {*5} ，丹終於打開了後門。就在這個時候，敵軍的將軍舒達多從城中出來，當他看到丹時，就說這次瑪利奧城被奪回是丹的所為，說要趁他羽翼未豐的時候劏















除，就是後來拉姆出現，說這可能會令他們退路被封，舒達多仍然不理。後來，比阿度和加拉克率兵趕到，舒達多無可奈何，只有叫拉姆以黑魔法打出一條路讓他們撤退。

重光

舒達多走後，眾人聚集在宮殿內，瑪利奧王逐一向比阿度、加拉克和丹等人道謝。而國家亦開始回復秩序。可是，丹的父親奇拔茲就給敵人捉去，所以，瑪利奧王就委任加拉克在奇拔茲不在的時候擔任王國皇騎士團長的一職。本來，瑪利奧王打算乘追擊，立即派兵攻打巴特魯，加拉克就認為應先令國家回復元氣才出兵，本來愛德華也贊成立即出兵，但大家都不支持。丹明白現在瑪利奧國的情勢，於是便決定跟安妮和噹噹一同到巴特魯國去救父親。

他們在城中打開所有寶箱，取得所有寶物後，便往西走向邊境的橋。當他們渡過邊境的橋後，撒姆蘇和愛德華早已在對岸的橋塔處等着。原來愛德華對他的爸爸說如果不讓他跟丹一同到巴特魯去就跟他斷絕父子關係，所以瑪利奧王才肯讓愛德華來。

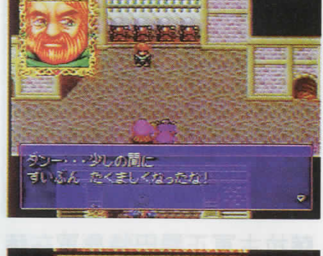
巴特魯城

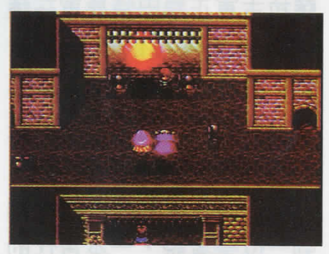
他們來到巴特魯城，在旅館中他們聽到兩個人說巴特魯建造了一艘戰艦，據說是用來攻打薩拉古國用的，他們更得悉巴特魯王要處死奇拔茲。原來在巴特魯國政府中，分為由舒達多率領的好戰派，和反對戰爭的大臣派，可是大臣最後倒台，巴特魯才開始進攻瑪利奧國。所以，如果在巴特魯國裏說反對進攻世界的話，便會受到懲罰。他們就知道有家人當士兵的父親因此而囚在牢獄中。當兒子的就利用一條秘密通道，偷偷地送飯到監牢去給父親。於是丹便留意那個孩子的舉動，卒之發現通往牢獄的通道。

通過通道，他們終於到達了巴特魯城中。在城裏他們離上了一個敵兵，打敗了那敵兵之後，敵兵遺下了一條鋼之鑰匙 {*6} 。他們又在一間架房內，發現很多有關造船和炮台的書。

當丹特人進入城的第二層時，就看見巴特魯王正準備趁瑪利奧大軍未到前，跟大臣乘戰艦到安全的地方去。他們打算重整旗鼓，先以薩拉古國來血祭新建的戰艦。從他們的談話中又知道，巴特魯王把奇拔茲交了給舒達多看管。

終於，他們在監牢中找到奇拔茲，可是他給舒達多的酷刑折磨得好慘，丹正想救出奇拔茲的時候，奇拔茲















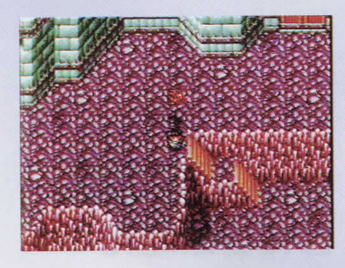


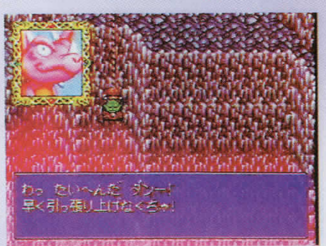












卻說出一件驚人的事實，原來他不是丹的真正生父，他的真正父母就是瑪利奧王的妹妹卡迪蓮和他的好朋友騎士羅頓。原來丹年幼時被選中到一處叫卡蘭的聖地去，但他的父母不想那樣，於是便逃走了，而奇拔茲就是被派去取回丹的人。最後，羅頓失足從懸崖掉下去摔死了，卡迪蓮公主為了追隨愛人便把丹托附給奇拔茲，也跳崖自盡。丹一時難以接受這事實。奇拔茲認為最後他沒有把丹帶到卡蘭是做錯了的，因為那是瑪利奧家為了保衛大地而應付的義務。奇拔茲又告訴丹，龍洞中的墓碑就是丹的親生父母的。

奇拔茲說行刑官好快就到，叫丹盡快離開，丹見奇拔茲那堅決的意志，便只有離開。不久，行刑官便到來，帶奇拔茲到火山地帶去行刑。

丹等人往東行到火山地帶，準備到刑場去，但在中途卻掉落了舒達多和拉姆的陷阱，舒達多準備在那裏解決丹。拉姆放出四隻巨獸來對付丹等人後便消失掉。

雖然丹打敗了那些敵



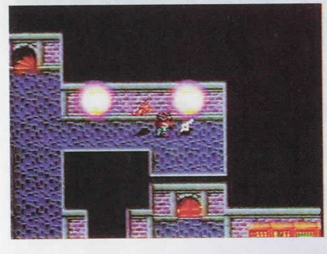


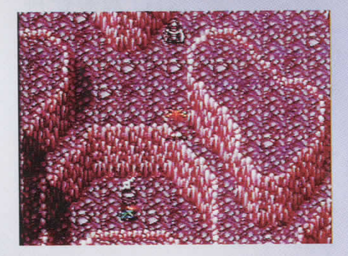
















人，但卻被困山中，就在大家徬徨無助之際，一柄鎖匙從山上掉下來，他們看見山上有個穿盔甲的男人走了，於是大家便拾起那鑰匙離開陷阱。

當他們穿過迷，就見到奇拔茲被吊在熔岩上，他叫丹救他，解開掛在山上的繩索，拉他上去。可是當丹拉了那奇拔茲上去的時候，那奇拔茲突然變成一隻綠色怪人，原來這也是舒達多的陷阱，他怕丹逃出陷阱救走奇拔茲。

綠色怪人想放開繩子讓丹等人掉人到熔岩去，但他以為暈死過去的奇拔茲卻突然甦醒過來，還跟綠色怪人一起跳到崖下，把丹等人拉回山崖上。他說他會跟羅頓一起保佑丹，說罷繩索便因負荷過重而斷了，奇拔茲和怪人雙雙掉進熔岩裏去。

眾人非常傷心，不知如何安慰丹，就在這時候，諸神的神殿那老伯的聲音傳來，他說任何人也難免一死，但繼續讓魔界侵佔地上，受苦的人只會愈來愈多。他叫丹提起勇氣，作出決斷。丹亦作出決定，去救



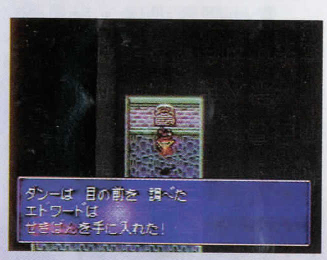


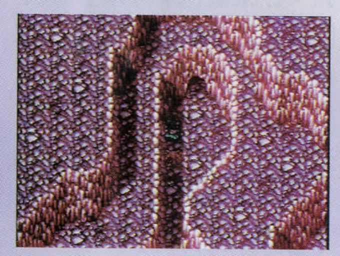




















助需要他的人。

丹走回頭路，在岩洞中發現一條金色鑰匙。憑着這條金鑰匙 {*7} ，他們在巴魯特城中找到第二塊石板。

巴特魯王之死

他們沿着秘道再往北走，打開一道門，又發現另一個山洞，穿過山洞，就到了巴特魯的秘密軍港。他們趕到時，發現巴特魯王新造的戰艦給舒達多奪去了，雖然巴特魯海軍奮勇作戰，但新戰艦的威實在很大，很輕易便消滅了巴特魯海軍，更發炮射向碼頭，把巴特魯王炸死。

巴特魯王臨死前，悔恨當初被舒達多欺騙要做世界統治者。

在船上的舒達多看見丹追到碼頭，正想重施故技，發炮炸死他們之際，一隻飛龍的影子投映到甲板上，看來那龍一直在追踪着舒達多，舒達多只好打消殺死丹的念頭，向西前進，他說要讓人們知道卡蘭的力量。

丹他們看着舒達多逃去，只有離開。就在他們離開軍港的時候，多米洛出現，他原來是追踪舒達多而來的，當他知道舒達多想令世界破滅的野心後，便加入了丹的行列。丹分了一粒光之珠的碎片給他。他們上了多米洛的船，但由於人數太多，要選一個人離隊，丹便請愛德華先回瑪利奧城去等候消息。

周遊列國

他們乘船往南走，先到了列布村 {*8} ，那裏有很多土產是別處買不到的。在村中，他們得知西北方有個巴魯巴洛斯之國 {*9} ，當地人天性急燥。有個漁民說如果巴特魯國真的打敗仗的，他們便可再到必蒂島 {*10} 捕漁。他說那　在遠古之前時是個連接着瑪利奧國的大國，後來因為天變地異而沉到海底去。他們又聽說有一個叫迪斯布連島 {*11} ，在那可替有能之士轉職。

他們又沿海岸線繞到西岸去，到達巴魯巴洛斯國。當他們來到巴魯巴洛斯城時，在城中看見一個女孩子羅莉蘭 {*12} 正跟一群士兵比試武功。看那女孩囂張得







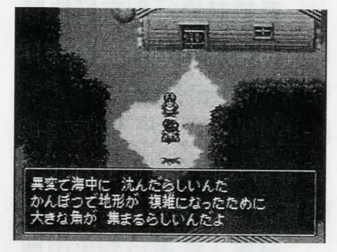
















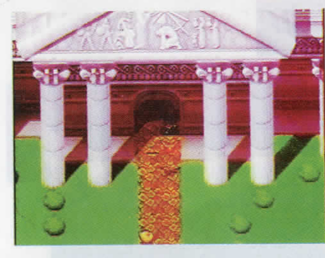














很，但功夫也很了得，原來她是那國的公主。當她正要出城玩時，看見丹帶着史泰那在身邊時，就説丹養了頭龍作寵物。史泰那當然不高興了。他們察覺到那女孩聽得懂史泰那的説話。從城中的人口中得知，巴魯巴洛斯王原本想生一個男孩子的，但卻得了個女兒，於是就把羅莉蘭當作男孩子般撫養，士兵們都害怕跟她練武。

丹等人進入城堡中，他們謁見巴魯巴洛斯王，但是巴魯巴洛斯王十分高傲，他説他只會跟有勇者名銜的人商量，他叫他們轉職之後再去找他。這時，丹他們發現，在巴魯巴洛斯王的龍座之後，正有一塊石板。從大臣口中得知那石板是初代沙比兹王 {*13} 的貢品，跟一艘飛天船 {*14} 有關。他們又從另一個大臣口中得知巴魯巴洛斯王正為女兒的結婚對象而頭痛，他要求那人是轉了職的劍士或騎士。為了得到巴魯巴洛斯王的接納，他們只有到迪斯布連島轉職去。

迪斯布連島

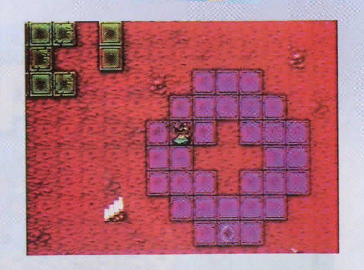
他們到了迪斯布連島北面的神殿村，原來以前曾經有很多人到那裏去想轉職，但都因為那巨大的迷宮而敗慶而回。他們進入神殿內，大堂有幾名司祭在，他們説迪斯布連神殿是修行和鍛練的神殿，而修行的迷宮是面反映自己內心的鏡。他們往找大司祭，司祭要他們決定一個領隊，大家就推選了丹作領隊。丹進入了迷宮。原來迷宮是由兩層組成，下層的顏色圖案是上層隱形迷宮的提示，當丹踏在甚麼顏色的石塊上時，他便要跟隨那顏色的石路而行，到別的顏色石路的交匯處。可是石路只會在丹踏上顏色石塊時那一刻顯現，要是踏錯了便掉回下層去。

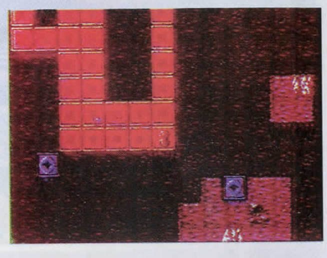
幾經艱苦，丹終於完成試煉，回到神殿大堂。大司祭為他們各人轉職，丹成為了勇者，連史泰那亦轉職成為一條大金龍，可以自由翱翔於天際……



日文對照表

1. 霸王シュタット
2. カナーン
3. ノートン
4. カテリーン姬
5. てつのカギ
6. はがねのカギ
7. きんのカギ
8. リーブ
9. バルバロス
10. ピティ島
11. ディシプリン島
12. ローレライ
13. サビッチ王
14. 天かける船











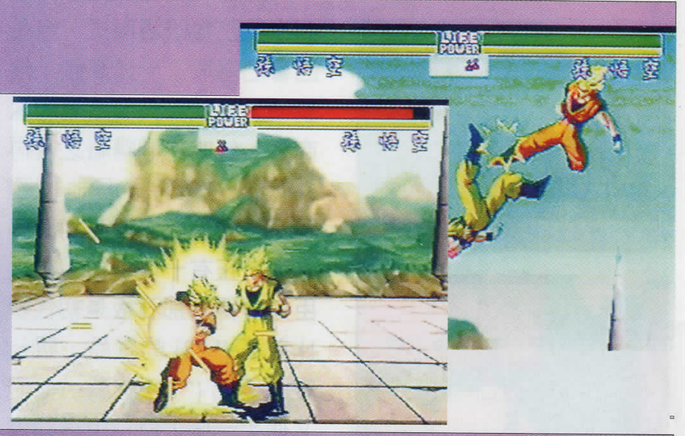


龍珠Z真武鬥傳

戰士全技表



孫悟空



連續能量彈 ↓↘→+C
氣合砲 ↓↙←+C
太陽拳 →↔+C
爆烈波 →↘↓+C
SLEDGE HAMMER
→↔+A
DASH ELBOW ←↙↓+A
SLASH DOWN KICK
（跳起）→↘↓+B
SLIDING KICK →↓+B

激烈四連腳 ←↙↓↘→+B
龍激腳 ←↙↓+B
龜波氣功 ↓↙↔+C
超龜波氣功 ←↙↓↘→+C
METEOR SMASH
↔↘↓↙←+A
瞬間移動龜波氣功
←↙↓↘→+C
《瞬間移動龜波氣功只可於貼身及貯滿氣時才可使出》

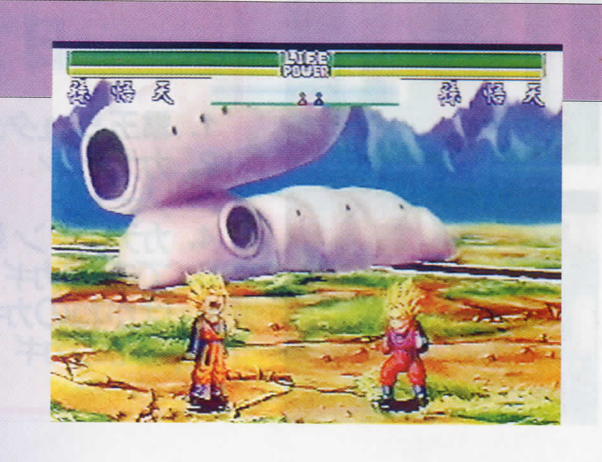
少年孫悟飯



衝擊波 ↓↘→+C
魔跳光彈 ←↙↓↘→+C
氣合砲 ↓↙←+C
爆烈波 →↘↓+C
ROLLING SOAR BAT
→↔+B
爆裂拳 →↘↓↙←+A
舞空腳 （跳起）→↘↓+B
SLASH KNEE DOWN
（跳起）←↙↓+B

SLIDING KICK ↓→+B
龜波氣功 ↓↙↔+C
魔閃光 →↘↓↙←+C
HYPER爆裂RUSH
→↔↘↓+A
爆裂SPARK
→←↙↓↘→+C
《爆裂SPARK要於貯滿氣時才能使用》

孫悟天



連續能量彈 ↓↘→+C
能量斬 ←↙↓+C
氣合砲 ↓↙←+C
能量砲 →↘↓+C
ROLLING SOAR BAT
→↔+B
DASH BACK ↓↘→+A
SUPER JAB →↔+A
哭泣COMBINATION
→↘↓↙←+A

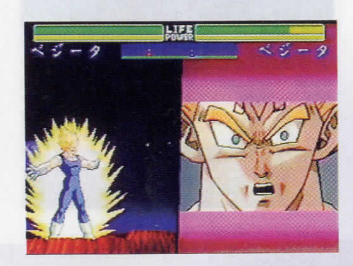
SLASH DOWN KICK
（跳起）→↘↓+B
SLIDING KICK ↓→+B
龜波氣功 ↓↙↔+C
NEO RESPON SLASH
↔↘↓↙←+A
GATLING SPARK
↙（貯）↓↘→+C
《GATLING SPARK要於貯滿氣時才能使用》

比達

連續能量彈 ↓↘→+C
氣爆波 →↘↓+C
氣合砲 ↓↙←+C
DOURLE能量彈 →·→+C
ROLLING SOAR BAT
→·→+B
SUPER DASH ↓↘→+A
SUPER RUSH
←↙↓↘→+A
SLASH KNEE DOWN
（跳起）→↘↓+B
SLIDING KICK →↓+B
FINAL FLASH ↓↙←→+C
BIG BUN ATTACK
←↙↓↘→+C

FINAL CRASH
→↘↓↙←+A
FINAL SPARK
↙（貯）↓↘→+C

《FINAL SPARK要於貯滿氣及體力低至紅色時才能使用》

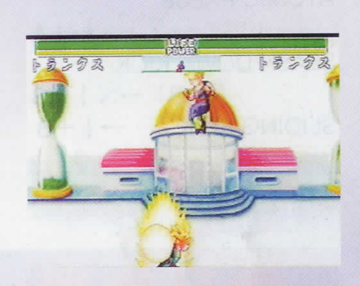


杜拉格斯

連續能量彈 ↓↘→+C
氣爆波 →↘↓+C
衝擊波 →·→+C
WAVE SHOCK
（跳起）→↘↓+C
ROLLING SOAR BAT
→·→+B
DASH ELBOW ↓↙←+A
SUPER DROP
（跳起）→↘↓+A
JUMP KNEE LEFT
↓↘→+B
SLIDING KICK →↓+B
BIG BUN ATTACK
↓↙←→+C

氣功波 ←↙↓↘→+C
NEO RESPON SLASH
→·→↘↓+A
BURNING SPARK
→·←↙↓↘→+C

《BURNING SPARK要於貯滿氣時才能使用》

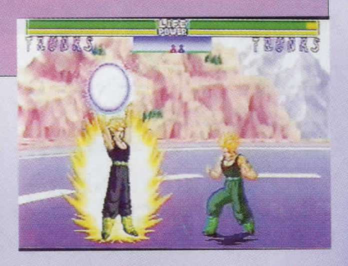
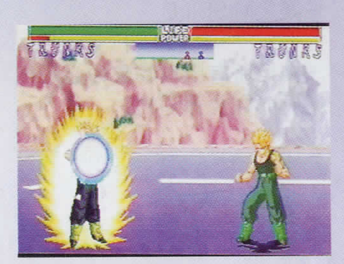
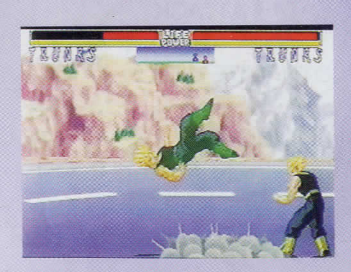


TRUNKS

能量彈 ←↙↓+C
氣爆波 →↘↓+C
氣合砲 ↓↙←+C
DOURLE能量彈 →·→+C
WAVE SHOCK
（跳起）→↘↓+C
SLEDGE HAMMER
→·→+A
ELBOW ATTACK ↓↘→+A
ROLLING PRESS
→↘↓↙←+A

猛攻連腳 ←↙↓↘→+B
SLIDING KICK →↓+B
FINISH BUSTER
↓↙←→+C
BURNING ATTACK
←↙↓↘→+C
SUPER BURNING RUSH
→·←↙↓↘→+B

《SUPER BURNING RUSH要於貯滿氣時才能使用》

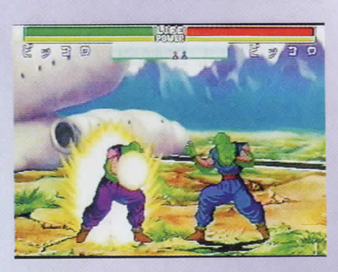
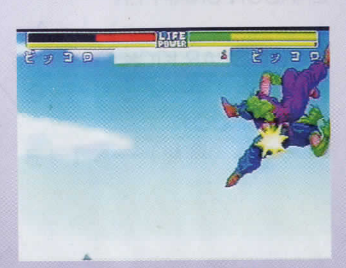
笛子魔童

連續能量彈 ↓↘→+C
衝擊波 →↘↓+C
怪光波 →·→+C
SPRING BALL
←↙↓↘→+C
ROLLING SOAR BAT
→·→+B
DASH UPPER ↓↘→+A
ELBOW DROP
（跳起）→↘↓+A

舞空腳 （跳起）→↘↓+B
SLIDING KICK →↓+B
SONIC KICK ↓↙←+B
魔貫光殺砲 ↓↙←→+C
激烈光彈 →↘↓↙←+C
超爆裂ATTACK
→·→↘↓+A

《超爆裂ATTACK要於體力低至紅色時才能使用》



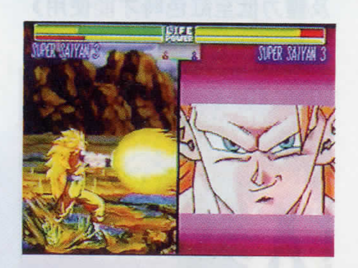



超級撒雅人3　孫悟空

連續能量彈　↓↘→+C
氣合砲　↓↙←+C
爆發波　→↘↓↙←+C
爆烈連波　→↘↓+C
SLEDGE HAMMER
→←→+A
ATOMIC PRESS
←↙↓↘→+A
SLASH DOWN KICK
（跳起）→↘↓+B
SLIDING KICK　→↓+B

激烈四連腳　←↙↓↘→+B
TRIPLE COMBINATION
←↙↓+B
龜波氣功　↓↙←→+C
超龜波氣功　←↙↓↘→+C
瞬間移動龜波氣功
←↙↓↘→+C
《瞬間移動龜波氣功只可於貼身及貯滿氣時才可使出》



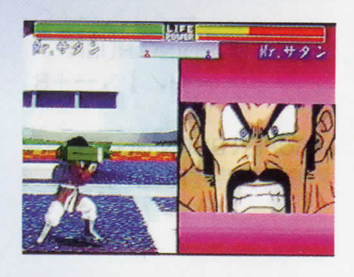
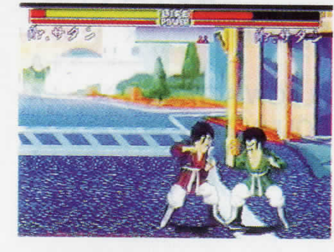



撒旦先生

手榴彈　→↘↓+C
ROLLING SOAR BAT
→←→+B
GREAT UPPER　↓↘→+A
MEGATON PUNCH
↓↙←+A
SATAN ATTACK
→↘↓↙←+A
DYNAMITE KICK
←↙↓↘→+B
SLIDING KICK　→↓+B

SUPER SATAN BOMB
↓↙←→+C
四連MISSILE
←↙↓↘→+C
秘密之BAZOOKA
→↘↓↘→+C
逆襲之MISSILE
→←↙↓↘→+B
《撒旦所有出現動畫的必殺技均不能擋及彈開的》

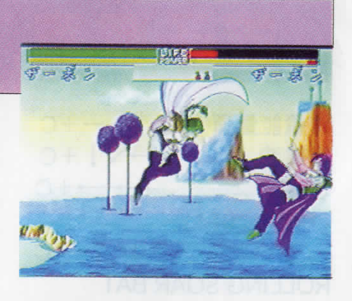


撒波

氣合砲　↓↙←+C
爆發波　→↘↓↙←+C
能量砲　↓↘→+C
氣爆波　→↘↓+C
HOOK ATTACK　→←→+A
ZARBON SNAPPER
←→↘↓+A
MOON SPAR KICK
→←↙↓↘→+B
HEEL SHOOT
（跳起）→↘↓+B

SUMMERSALT SHOOT
↓↘→+B
SLIDING KICK　→↓+B
ELEGANT BUSTER
↓↙←→+C
SPINNING SMASH
→↘↓↘→+C
BEAUTIFUL SMASH
→←→↘↓+A

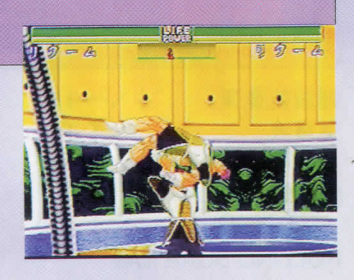


力高

氣合砲 ↓↙←+C
衝擊波 →↔+C
氣爆波 →↘↓+C
SLEDGE HAMMER
→↔+A
RECOOM POWER BOMB
↓↙←+A
BUTTERFLY ATTACK
→↘↓↙←+A
RECOOM PRESS
（跳起）→↘↓+A

RECOOM KICK ↓↘→+B
SLIDING KICK →↓+B
超RECOOM BOMB
↓↙↔+C
ERASER GUN
←↙↓↘→+C
DEADLY BREAKER
↓↙↔+A

《RECOOM POWER BOMB 是不能擋格的》

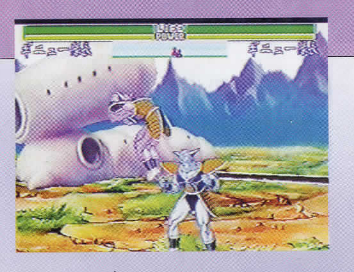
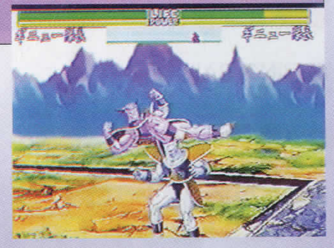
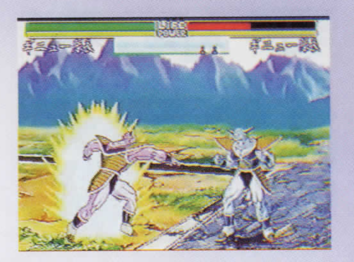


桀紐隊長

連續能量彈 ↓↘→+C
能量砲 →↘↓+C
氣爆波 ←↙↓+C
WAVE SHOCK
（跳起）→↘↓+C
ROLLING SOAR BAT
→↔+B
FULL FIGHT ATTACK
↓↘→+A
HIP CRUSH ↓↙←+A
LOCK DOWN PRESS
（跳起）→↘↓+A
GINEN KICK
←↙↓↘→+B

SLIDING KICK →↓+B
TERA SMASH ↓↙↔+C
FLYING BOMBER
→↘↓↘→+C
BODY CHANGE
←↙↓↘→+C
SPECIAL FLYING DANCE
→←↙↓+A

《BODY CHANGE要於體力相同時才能使出，另此必殺技是不能擋格及彈開的》

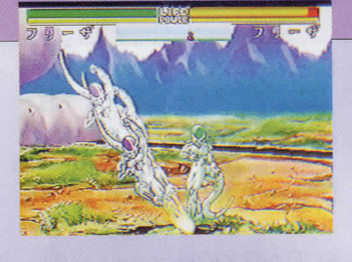
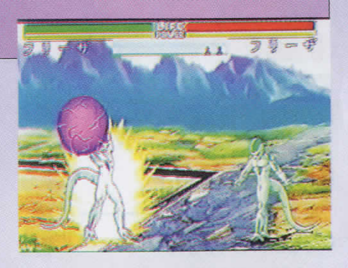
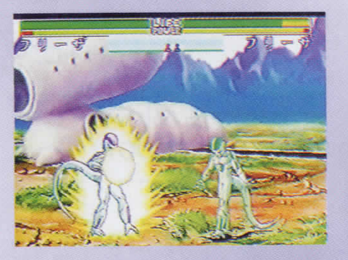
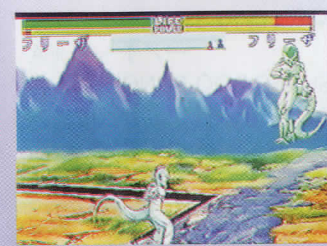





菲利

連續能量彈 ↓↘→+C
FREEZA CUTTER
→↔+C
衝擊波 →↘↓+C
WAVE SHOCK
（跳起）→↘↓+C
PSYCHO KINESICS
↙（貯）↓↘→+C
TYR SHOOT →↔+A
HEAD ATTACK ↓↘→+A
FREEZA COMBINATION
→↘↓↙←+B
SLASH DOWN KICK
（跳起）→↘↓+B

SLIDING BAT KICK
→↓+B
DEATH BALL ↓↙↔+C
MEGA BUSTER
←↙↓↘→+C
DEATH DRIVE
→↔↘↓+A
PSYCHO KINESICS ATTACK
→↘↓↘→+C

《PSYCHO KINESICS ATTACK要接近對手才能使出》

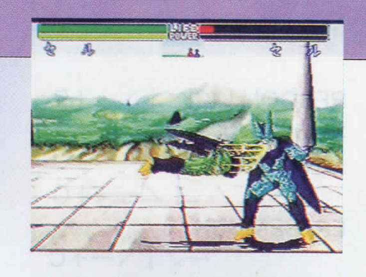


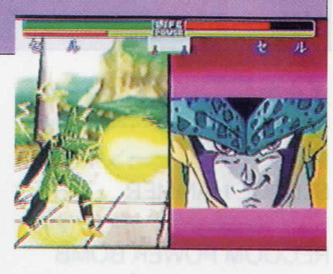
斯路

連續能量彈 ↓↘→+C
氣爆波 →↘↓+C
氣合砲 ↓↙←+C
WAVE SHOCK
（跳起）→↘↓+C
ROLLING SOAR BAT
→·—→+B
DASH HEAD ↓↘→+A
JUMPING DROP
→↘↓+A
PERFECT SHOOT
→·—↓↙+A
GRANT SLIDER ↓↙←+B

SLIDING KICK →↓+B
龜波氣功 ↓↙←—→+C
SPIRAL BLASTER
←↙↓↘→+C
PERFECT ATTACK
→↘↓↙←+A
SUPER NEEDLE RUSH
↙（貯）↓↘→+C

《斯路所有出現動畫的必殺技均不能用氣震消或用防護罩防護的，另SUPER NEEDLE RUSH要貯滿氣時才可使出》





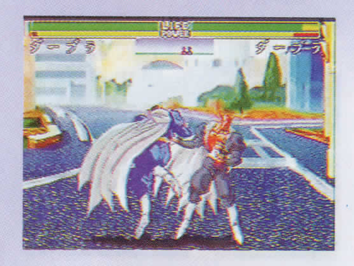




達布拉

SPRING BALL
←↙↓↘→+C
能量砲 →↘↓+C
氣爆波 ←↙↓+C
WAVE SHOCK
（跳起）→↘↓+C
SLEDGE HAMMER
→·—→+A
SLOWING BOMB
↓↘→+A
SLASH DOWN KICK
（跳起）→↘↓+B
SLIDING KICK →↓+B
DEVIL FIRE ↓↙←—→+C

DEATH CRUSH
→↘↓↙←+C
DEATH INFERIOR
→·—↙↓↘→+C



魔人布歐

連續能量彈 ↓↘→+C
能量砲 →↘↓+C
氣合砲 ↓↙←+C
BOO BEAM →·—→+C
FRIT ATTACK →·—→+A
DASH HEAD ↓↘→+A
BOO UPPER ↙↗+A
BOO PARADE ↓↙←—→+A
HIP ATTACK
（跳起）→↘↓+B
SLIDING KICK →↓+B
突襲PRESS ↓↙←—→+C

BOO BOMBER
→↘↓↙←+C

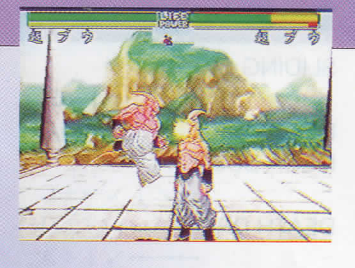
《突襲PRESS及BOO BOMBER是不能反彈的》



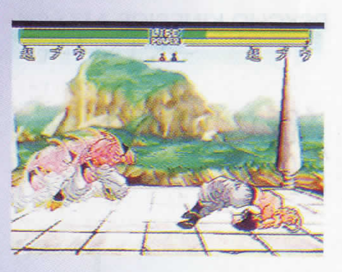
超布歐

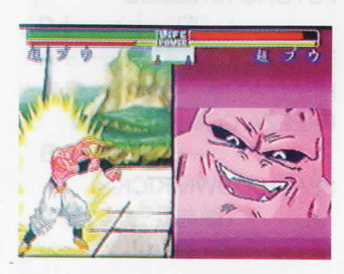
氣合砲 ↓↙←+C
DOURLE能量彈 →·—→+C
氣爆波 →↘↓+C
BACK KNUCKLE
→·—→+A
ROLLING KICK →·—→+B
SLASH WAVE ↓↙←+A
MACH PRESS
←↙↓↘→+A
SUPER BOO PUNCH
→↘↓+A
ELBOW RUSH
↓↙←—→+A

SLASH DOWN KICK
（跳起）→↘↓+B
SUPER BOO ATTACK
→↘↓↙←+B
DOURLE KICK
↓↘→+B
SLIDING KICK →↓+B
SUPER BOO STORM
↓↙←—→+C
SUPER BOO BEAM
←↙↓↘→+C
SUPER BOO SHOOT
→·—→↘↓+A

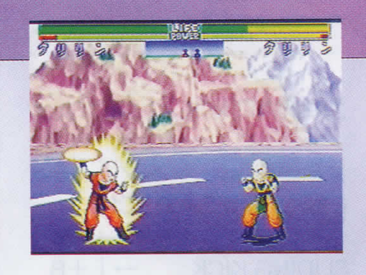


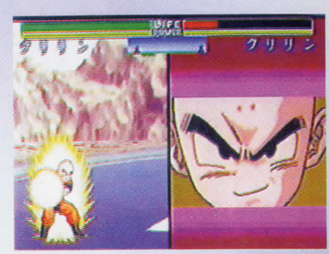






無閑



連續能量彈 ↓↘→+C
氣圓斬 ←↙↓+C
太陽拳 →←→+C
氣合砲 ↓↙←+C
ROLLING SOAR BAT
→←→+B
DASH PUNCH ↓↘→+A
SUPER KNUCKLE
→←↙↓+A

SLASH DOWN KICK
（跳起）→↘↓+B
SLIDING KICK →↓+B
龜波氣功 ↓↙←→+C
氣圓烈斬 ←↙↓↘→+C
龜仙流激烈亂舞
↓↙←↙↓↘→+A

《SUPER KNUCKLE要接近對手才能使出》

天津飯

連續能量彈 ↓↘→+C
衝擊波 →↘↓+C
太陽拳 →←→+C
貫烈斬 →←↙↓↘→+C
SLEDGE HAMMER
→←→+A
CROSS CHOP ↓↘→+A
鶴仙流ATTACK
←↙↓↘→+B
SLASH DOWN KICK
（跳起）→↘↓+B
SLIDING KICK →↓+B
新氣功砲 ↓↙←→+C

東東波 ←↙↓↘→+C
鶴仙流牙龍拳
→←→↘↓+A



人造人18號

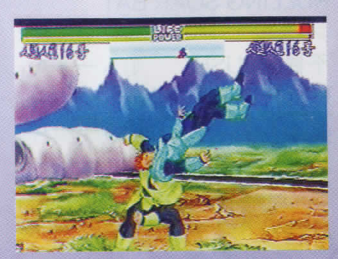
連續能量彈 ↓↘→+C
氣圓斬 ↓↙←+C
能量彈 ↓↙←+C
DOURLE能量彈
→←→+C
HOOK ATTACK
→←→+A
DASH HEAD ↓↘→+A
SLASH DANCE
（跳起）→↘↓+B
OVERHEAD KICK
→↘↓↙←+B
SLIDING KICK →↓+B
ENERGY FRAYM
↓↙←→+C
超能量波 ←↙↓↘→+C

BLOODY RUSH
←→↘↓↙←+A
BLOODY SPARK
→←↙↓↘→+C
《18號所有出現動畫的必殺技均不能用氣震消或用防護罩防護的，另BLOODY SPARK要貯滿氣時才可使出》



人造人16號



氣合砲 ↓↙←+C
氣爆波 →↘↓+C
爆烈連波 ←↙↓+C
ROCKET PUNCH
↓↘→+C
ROLLING SOAR BAT
→←→+B
DASH PUNCH ↓↘→+A

BODY PRESS →↘↓+A
HELL'S THROW
→←→+A
SLIDING KICK →↓+B
HELL'S RUSH ↓↙←→+C
超能量波 ←↙↓↘→+C
EARTH SHAKING BOMB
←→↘↓↙←+A

撒雅超人

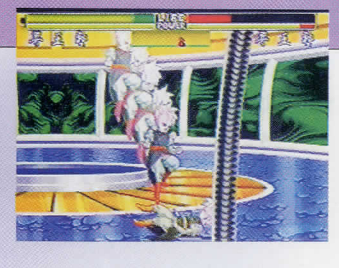
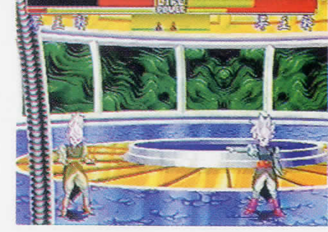
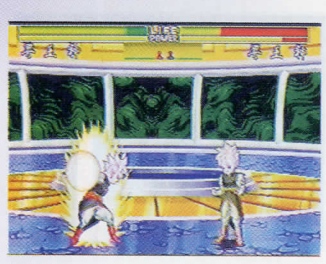
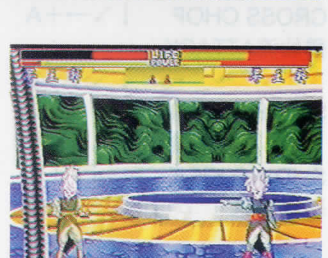





爆烈連波 →↘↓+C
衝擊波 ↓↘→+C
SPRING BALL ↓↙←+C
WAVE SHOCK
（跳起）→↘↓+C
PALM SMASH
→•——→+A
SUPER STRAIGHT
↓↘→+A
舞空腳 （跳起）→↘↓+B

大回轉ATTACK
←↙↓↘→+B
大車輪KICK ←↙↓+B
GREAT KNEE ATTACK
→•——→+B
SLIDING KICK →↓+B
龜波氣功 ↓↙←——+C
超龜波氣功 ←↙↓↘→+C
正義之GREAT ATTACK
↓↙←——+A

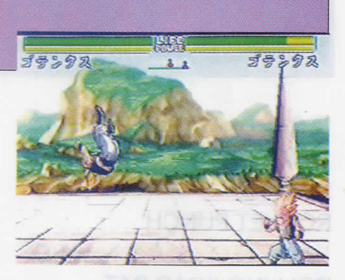
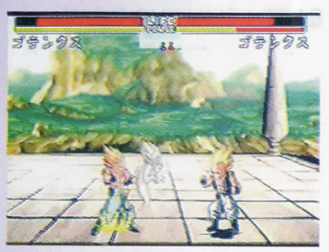
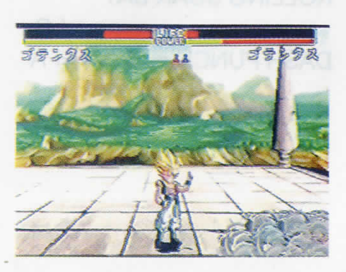
界王神

連續能量彈 ↓↘→+C
氣爆波 →↘↓+C
爆發波 →↘↓↙←+C
氣合砲 ↓↙←+C
緊身術 ↙（貯）↓↘→+C
BACK KNUCKLE
→•——→+A
SLICE WIND ↓↘→+B
SLASH DOWN KICK
（跳起）→↘↓+B

激烈神王腳 ↓↙←+B
SLIDING KICK →↓+B
激烈神王砲 ↓↙←——+C
ENERGY THRUST
→↘↓↘→+C
激烈界王神RUSH
→↘↓↙←+A

悟天格斯

死神TRIPLE彈 ↓↘→+C
衝擊波 →↘↓+C
DOURLE能量彈
→•——→+C
SPRING BALL
←↙↓↘→+C
ROLLING SOAR BAT
→•——→+B
不要命RUSH ↓↘→+A
LOCK DOWN PRESS
（跳起）→↘↓+A
等同死亡腳 →↓+B

ROLLING飛退
→↘↓↙←+B
龜波氣功 ↓↙←——+C
SUPER GHOST神風ATTACK
→↘↓↘→+C
勝利之究極死神RUSH
↓↙←——+A
逆轉成功MIRACLE ATTACK
←↙↓↘→+A

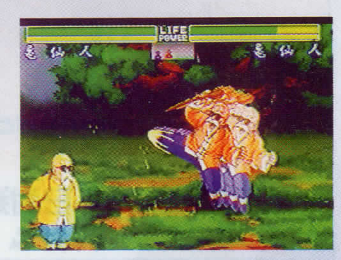
《SUPER GHOST神風ATTACK是不能彈開的》

龜仙人









緊身術
↙（貯）↓↘→+C

龜仙流飛杖
→←→+A

龜仙流連激杖
↓↘→+A

龜甲崩
（跳起）→↘↓+A

龜仙流回轉腳
→←→+B

龜仙流健康連腳
↓↙←+B

龜仙流突進腳
↓↘→+B

SLIDING KICK
→↓+B

龜波氣功
↓↙←→+C

萬國驚天掌
←↙↓↘→+C

龜仙流究極亂舞
↓↙←→+A

《龜仙人所有出現動畫的必殺技均不能用氣震消的》

悟比達









連續能量彈 ↓↘→+C
氣合砲 ↓↙←+C
氣爆波 →↘↓+C
爆烈連波 ←↙↓+C
SLEDGE HAMMER
→←→+A

HIP PRESS
（跳起）→↘↓+A

SLASH DOWN KICK
（跳起）→↘↓+B

ROLLING ATTACK
←↙↓↘→+B

SLIDING KICK →↓+B

FINAL龜波氣功
↓↙←→+C

超ULTRA DOUGHNUT
←↙↓↘→+C

FINAL METEOR ATTACK
→←↙↓↘→+B

FINAL GARRIAK CANNON
→↘↓↘→+C

《FINAL GARRIAK CANNON要於貯滿氣時才能使用》

少年孫悟空









連續能量彈
↓↘→+C

ROLLING SOAR BAT
→←→+B

如意棒攻擊 ↓↙←+A

龜波DOWN ATTACK
（跳起）→↘↓+A

SLASH DOWN KICK
（跳起）→↘↓+B

猜拳三段攻擊
↓↘→+A

尾巴攻擊 ↓↙←+B

SLIDING KICK →↓+B

龜波氣功 ↓↙←→+C

龜仙流爆烈亂舞
→←→↘↓+A

殘像拳 ↙（貯）↗+B

《少年孫悟空所有出現動畫的必殺技均不能用氣震消的》



浪漫傳說 3

ROMANCING SA · GA 3

浪漫傳說追加攻略Q & A小特集



製造商：SQUARE
容量：32M

雖然上期在下已對這遊戲作了完全攻略，但這遊戲其實是仍隱藏着不少秘密的，所以今期在下就花少許版位，以 Q & A 的方式和大家談談。 (J.J)

Q. 遊戲中是否真的有雪人存在的？怎樣才能令他們成為同伴？

A. 沒錯，遊戲中的確有着一條雪人之村（雪之町），而且裏面的雪人更是那種用雪球堆成的類型，要找到這雪之村，首先要在蘭斯村右上方天文學家的房子向她的女兒詢問有關極光（オーロラ）的事，當她的答案是「大概今晚會出現」(今夜あたりでそうね) 時，便離開村子在全體地圖等待，不久之後圖版上便會出現極光，令你可進入雪之町。

從雪之鎮的倉庫可進入冰銀河迷宮，當你打倒這裏的第一隻首領風花後可得到一枚「永久水晶」，只要將這東西交給雪之町其中一名特定的雪人，便能令他加入隊伍，雪人的特點是體術不錯，而且對火炎系的攻擊有很強的防禦力。不過，若派他參加火術要塞對歐拿斯的一戰，若隊中其他人全部倒下時，他是可將永久水晶擲出，與歐拿斯同歸於盡的，不過這樣做會令雪人以後再也不能加入成為同伴，所以試不試這玩法還是留待各位決定了。

順帶一提，若你在冰銀河迷宮打倒另一名首領白龍（ドラゴンルーラー）時，是可得到聖王遺物之一、攻擊力達 40 的冰之劍的。

Q.我的朋友説他隊中的俠盜羅賓是名肥仔，為何會這樣的？

A. 事實上，遊戲中是有着兩名羅賓的，當你在恩馬斯完成了幫助羅賓的事件後回到倉庫，他們的其中一人便會出現，但出現的是誰就沒有辦法由自己控制了。基本上，瘦羅賓的攻擊力較大，肥羅賓的敏捷度則較高，而且兩人最初所擁有的必殺技亦有所不同。

順帶一提，當你是以四人或以下的隊伍來進行羅賓事件的話，兩場戰鬥中他們是會各自加入到其中一場助你一臂之力的。

Q.那麼，在最果之島遇上的那些龍蝦又是否可以成為同伴呢？

A. 當然可以了，其實你只要照上期攻略所説的方法來到將這島，龍蝦族的其中一人便可加入成為同伴，龍蝦的特點是體術及玄武之術都很強，而且還因為他（？）身上有一件龍蝦甲，對水系的攻擊有近乎無敵的耐久力，不過要小心若是你太遲將島上的水龍打敗的話，這小島便會被消滅而不能令龍蝦成為同伴的了。

Q.那個在每個鎮上也會出現的紅髮女孩很麻煩，一旦被她纏上就怎也擺脱不了，如何是好？

A. 若你有留意所到過的村子的話，會發現在利布羅夫有一個大家族的女兒離家出走，其實這女孩就是那離家出走的少女。雖然她身上裝備了一件可減輕冰系攻擊的道具，但在其他方面的能力就不算出眾，若被她佔着隊伍中的一個位置的確會有點可惜。

其實要令她離隊是相當簡單的，只要帶着她前往利布羅夫鎮，那麼她自會嚇得自動離隊，除此之外，當你是以侯爵當主角時，出奇地她是不會加入到隊中的。



Q.我在完結畫面中看見那些隊伍中有一隻象，到底要怎樣才能找到他們？

A. 要得到「象」加入成為同伴，首先便要找出象族的村子，要找出象族的村子，便要先在東方的蒙古村子完成謝魯拉姆族的事件，這樣，蒙古族的人便會告訴你關於象族村子的事，而你亦可經圖版移動前往這村子了。在這村子中，其中一頭象是可以為成同伴的，但是你的隊伍中必須有謎之少年才可，但若你是以莎娜當主角的話，那麼即使那謎之少年沒有加入亦可令象族的人成為同伴。象的特點是體術的能力高，但敏捷度奇低，讓他加入隊伍要有捱打的覺悟。當象加入到隊伍的同時，你會知道在象族村子附近的腐海有一座城池，不過這城並沒有甚麼特別的事件發生，可取得的道具亦只是些普通貨色，來或不來就由各位決定了。

Q.我唔夠錢用，有沒有甚麼好辦法？

A. 的確，這遊戲雖然說不上是不夠錢用，但單靠從寶箱所得的錢是很難買齊所有頂級裝備及術法的，打倒怪物時又只得「雞碎咁多」，所以仍是會有經濟問題的。要解決這問題的話，你要先進行遊戲至可從聖王子孫的家取得「王家之指輪」的事件，將它在道具店賣掉，然後到恩馬斯村的道具店購物，便會發現一件叫「美麗之指輪」(きれいな指輪)的平價貨，將它買回又會變回「王家之指輪」，由於賣出時價值2500元而買入時只需10元，而這賺錢方法又可一直用下去，現在不用再怕不夠錢用了吧。

Q.完成野盜之洞穴後，附近出現了一個叫洞穴寺院跡的地方，那裏是用來幹甚麼的？

A. 要令進入這洞穴變得有意義，便首先要在魔王殿的其中一個寶箱中看過「死をたたえよ 死は幸いなり いざ幸いの地へ」這段說話，跟着便是在洞穴寺院跡內的祭壇前選擇「死の祈り」，這樣便會和首腦進行戰鬥，當戰勝後則能得到可用來開發「死之弓」的「死之碎片」(死のかけら)。

Q.在取得海豚像的事件中曾出現過「黑海盜」這名字，他到底是甚麼人物呢，是否已經死了呢？

A. 事實上，各位在古尼安之遇上的白髮老人哈曼，他的真正身份就是這著名的黑海盜，或許大家會因為他的能力不高而在途中放棄了他，但若是你能「堅持」到打敗「魔海侯科魯尼斯」(最少要在打敗科魯尼斯一戰中派他出戰)，那麼哈曼便會在戰鬥結束後回復黑海盜的外貌，雖然在擅長的武器及術法方面沒有改變，但其他的能力值會改善了不少，令他足以成為以後戰鬥的重心人物之一。

Q.在吸血鬼伯爵的城堡中遇上的不死系魔法師太對付了，還有沒有甚麼心得？

A. 簡單來說，由於這傢伙可使用一些令隊員狀態異常的特殊攻擊，若是採用虎穴陣的COMMANDER戰鬥，則可利用這陣式每回合均能回復所有隊員狀態的特性來作戰，大大提高取勝機會。



《遊戲誌》問卷調查＋送大禮 TURBO版
得獎名單大公布



超級次世代大獎：

獎品：獨得三款次世代機（PLAY STATION主機連遊戲一個、SEGA SATURN主機連遊戲一個、VIRTUAL BOY連遊戲三個）

得獎者：蕭景禧



PLAY STATION機主獎：

獎品：PLAY STATION（有S輸出版）一部連遊戲一個

余一凡
陳志明
葉世歡
LEE PING
HO KAM HUNG

SEGA SATURN機主獎：

獎品：SEGA SATURN（220～240亞洲NTSC版）一部連遊戲一個

李彥霆
林浩峰
李志超
羅偉達
CHAN SHIU FUNG

VIRTUAL BOY機主獎：

獎品：VIRTUAL BOY一部連遊戲三個

張信志
王筠怡
洛峰
SIN CHI LEUNG LOUIS
YUEN TAT SUN

《第四次超級機械人大戰 S》特別獎：

獎品：《第四次超級機械人大戰 S》宣傳枱墊

陳永佳
周樹雄
許坤
林雄發

《鬥神傳 2》特別獎：

獎品：《鬥神傳 2》STAFF T恤

得獎者：李國威
歐少雄
LAM CHUN HONG
CHEUNG HONG WEI
SUM PING KUNG

獎品：《鬥神傳 2》襟章

莊晴
莊銘信
陳紹坤
李雄
MOK SHUI LEUNG

獎品：ELLIS短劍一對

鄭利益
周偉泉
胡偉超
沈國銘
林若書

《九龍風水傳》特別獎：

獎品：《九龍風水傳》襟章

張漢勳
周宇達
何志遠
LAI KOK CHUNG
LAO DIK CHI

《豪血寺一族 2》特別獎：

獎品：花小路KURARA T恤

倫家寶
李國侖
張丰嗣
LEE TSUNG SHING
CHAU TSZ MAN

獎品：SUPER KURARA T恤

黃逸章
吳榮耀
LAM CHI WAI
LEUNG CHI HUNG
TAM LAP CHI



《心跳回憶》特別獎：

獎品：PS版《心跳回憶》遊戲CD-ROM

楊建邦
陳志廉

獎品：《心跳回憶》大拼圖

李文俊
王大衛

獎品：《心跳回憶》藤崎詩織小拼圖

陳健邦
黃一志
LAU CHI WAI

獎品：《心跳回憶》虹野沙希小拼圖

李若堯
張炳強
HONG CHOR HANG

獎品：《心跳回憶》片桐彩子小拼圖

何振中
馬益祺
車紹龍

獎品：《心跳回憶》早乙女優美小拼圖

庾偉江
曾楚健
LEUNG KOK KIN

《ACTION REPLAY》特別獎：

獎品：PS版《ACTION REPLAY》VOL. 1及VOL. 2

沈天恩
劉逸宏
李正盛

獎品：SS版《ACTION REPLAY》

喬家駿
盧國雄
金國健

月曆大獎：

獎品：《ROMANCING SA・GA 3》月曆

徐維
劉振江
莫文傑



獎品：《STREET FIGHTER II V》月曆

陳仲華
張華明
何錦超



獎品：《鐵拳》月曆

陳月明
葉永輝
白偉倫



等身大海報獎：

獎品：銀河公主傳說優奈

苗英傑
陳南峰

獎品：侍魂—都築和彥版奈戶流留

林偉強
盧少僅

雜錦大獎：

獎品：SS遊戲《結婚前夜》

蕭成章

獎品：SS遊戲《VIRTUA FIGHTER》CG集（JACKEY篇）

載宏遠

獎品：PCE遊戲《銀河公主傳說優奈 2》

HUI MAN KIT REX



獎品：《銀河公主傳說優奈 2》枱墊

彭嘉怡
戴卓軒
CHAN TAT KWONG

獎品：《鐵拳》T恤

黃昭偉
李逸
林月廂
崔成安
龍志堅

獎品：《STREET FIGHTER II》T恤

汪泳倫
王志凡
阮偉明
江漢昇
KWOK WAI KIT



獎品：《ROMANCING SA・GA 3》設定資料集＋人物主題曲集

黎儉興
周永廉



獎品：FALCOM ART COLLECTION畫集

RICHARD LAU



獎品：《BRANDISH》相架

得獎者：丘東昇



獎品：《KING OF FIGHTERS》人物系列匙扣

得獎者：

鄒文冠 劉木熹 馬浩然 李戈果
張宛霞 黃斌全 周偉民 廖亦勇
陳家俊 呂志偉 廖躍強 梁志偉
唐穎聰 張寶忠 任嘉銘 羅嘉俊
高偉傑 張韋傑 郭錦旺 鄧劍華
梁偉文 陳志洪 葉頌文 黃詠賢
梁威熊 許尉彬 麥紹敬 黃立偉
LO CHUN FAI　CHEUNG TEZ KIT
HUI TZE KIT　TAO YUNG SANG
HO PUI MAN　KWOK SZE WAI
CHUI KWOK HO　TAM ERIC WAYNE
TONG MIU CHEUNG　NG CHI YIU
YEUNG CHING　HO SUI SHING

海報大獎：

獎品：心跳回憶

鄧潤邦
冼國志
何越華
金國民
陳丹



獎品：侍魂～斬紅郎無雙劍

鄭樂民
施國鴻
陳樂恆
陳自強
LEE WING BUN

獎品：TACTICS OGRE

魯琪
涂國慶
徐志強
郭子強
吳文彬



獎品：卒業 CROSS WORLD

陳堯中
陳鴻基
許庭晞
黃兆祥
KWOK MAN KIN

獎品：MACROSS DIGITAL MISSION VF-X

唐浩雲
張浩發
陳民偉
丘文立
戚國志



獎品：BRANDISH 3

何偉國
杜恩平
郭家強
張有餘
TSE YIU KEI

獎品：鬥神傳

尹肇中
莊勝強
施偉然
張國富
許是雄

獎品：侍魂

黎卓倫
劉東邦
陳紹峰
李民安
張學志

獎品：STREET FIGHTER II V

許家琪
歐國全
劉偉文
LEE CHING FAN
CHAN KIN SHING



獎品：VAMPIRE

戴劍彬
周國偉
薛嘉興
徐劍堂
蔡德志

獎品：魔劍道 2

馮大偉
樂永康
張德興
KWAN ON TAK
TO CHI FAN

獎品：賭博勇者

李海堅
鍾偉基
郭清華
劉耀祖
賴國業



獎品：VIRTUA FIGHTER

黃榮輝
黃立人
許文志
蕭振國
徐啟泰



獎品：FEDA

老非凡
王凱
王良發
LO SIU LUN
LAM HING MAN





獎品：V-TENNIS

方煜漳
梁志堅
葉國華
詹國祥
郭錦興



獎品：CLASSIC ROAD

楊文輝
周子明
謝逸明
劉志佳
林志文



獎品：EXECTOR

劉兆廣
唐建明
李浩翔
潘志明
何啟迪





記憶手掣用法重點分析

文：死神基尼

自從PLAY STATION推出以來，除了遊戲出的推繁密之外，就連其周邊機體也是不斷的出現在市場之上，近日則推出了一個有記憶功能的JOY PAD這個JOY PAD對於一些不能純熟操作對戰格鬥遊戲的朋友來說實在是一個喜訊，可是問題又再一次的出現了。

這個JOY PAD雖然給廣大的玩家帶來了不少的方便，可是對於沒有日文能力的玩者而言，根本不能明白這個周邊機體的操作方法，那麼，有了這個「SUPER PRO COMMANDER」又有何用呢？

在未介紹這個JOY PAD的用法之前，首先介紹一下這個JOY PAD的功能。其實這個JOY PAD和其他的JOY PAD的操作是大同少異的，唯一不同的是這個JOY PAD是有記憶功能的，而且其儲存量更達63個之多，這63個的記憶是由合共21組，每組3個的記憶所組成，玩者每次可以使用的記憶只有3個，話雖如此，而事實上，玩者其實是可以每次使用6個記憶的，因為在這個JOY PAD有一種功能，是在按動SELECT掣後，玩者可以使用另一組的「SUB COMMAND」，亦即是說，玩者是可以在同一時間使用2組的記憶（以上只是用了SINGLE MODE『S』之後的效果；然而如果使用DOUBLE MODE『W』的話，玩者更可以在同一時間使用18個不同的指令）。

各位可能會有個疑問，便是這有記憶功能的JOY PAD性能可靠嗎？答案其是一半一半的，因為這個產品的確是有很多的優點，可是,同樣是存在着不少的缺陷，先說其優點，擁有63個記憶是這JOY PAD的最大優點，其他方面，這JOY PAD其實只是屬於平平而已；反而這JOY PAD的缺點便比優為多，首先是這JOY PAD的外型設計，基本上是可以的，但是在前方L及R掣之下的「兩件硬物」有點兒「阻手阻腳」了！

而JOY PAD的另一個致命弱點便是其接收指令的速度，以一般的JOY PAD而言，這種情況是不會出現的，然而在此「SUPER PRO COMMANDER」之中卻出現了，而且是非常的厲害，使用SINGLE MODE時是還可以接受的，不過，當使用DOUBLE MODE的時候，情況便變得十分可怕，反應比SINGLE MODE的時候慢了差不多一半，所以，如果用來玩對格鬥遊戲的話，一定會一敗塗地。

好了！說了這麼多，要進入正題了，以下便會為大家介紹這JOY PAD的指令輸入方法：

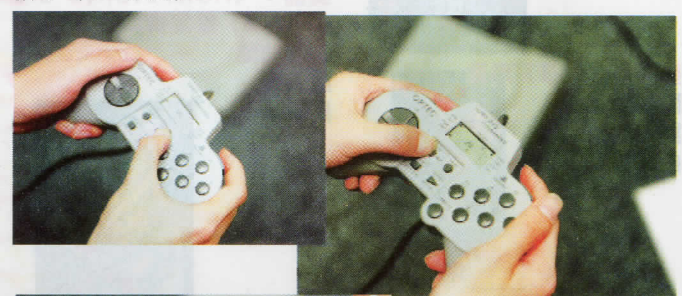
〈指令輸入法〉

STEP 1

按着MODE掣不放，然後按十字掣來選擇輸入那一組的指令（1—12組）。

STEP 3

按動SLOW掣，便會正式進入指令輸入模式，而STEP旁亦出現閃動的箭咀。



STEP 2

當完成選擇之後，再按着MODE掣不放，按動SELECT掣，液晶體畫面上的箭咀便會指着EDIT並不停的閃動着。

STEP 4

大家在液晶體畫面上會到閃動的「C1」、「C2」、「C0」，這些便是3個指令，使用指令的掣順次序是「α」、「β」、「CMD-0」。按動所需的掣（α、β、CMD-0）不放，再按SLOW掣，便可以開始輸入指令。





STEP 5

輸入正確的話，箭咀會不再閃動，而這時便可以輸入指令。大家會看到01的字樣，這是指指令的第1步，（例如輸入↓↘→△）這時便按↓然後按SLOW掣以表示完成輸入。

如此一樣輸入其餘的3個程序，但要記着，在每個程完成後，一定要按SLOW掣。



STEP 6

當完成所有的輸入程序之後，便要按着MODE掣不放，再按SLOW掣以表示整個輸入程序完成。

＊註：如果在輸入時輸入了錯誤，不用擔心，只要再按錯誤的指令一次，那指令便會自動消失。

〈指令實行時設定〉

在一些指令之中，會是須要有時間性的設定的，所以，時間設定亦是必須懂得使用的。

STEP 1

重複〈指令輸入法〉之中的STEP 至STEP 5，但在完成輸入之後不按動SLOW掣。

STEP 2

按動SELECT掣以進入時間設定。



STEP 3

本來各指令的行時間為60/ 60秒，而在輸入了時間設定後，玩者每向上推一下，便會加1/ 60秒，這樣，指令執行的時間便會延遲1/ 60秒。

STEP 4

當完成之後，按SELECT掣便會離開間設定畫面，之後，玩者便可以依正常程序繼續輸入指令。



除了以上的特別指令儲存之外，這個JOY PAD亦有着一般其他控制器的功能，例如連射的功能，只要按着MODE掣，再按想要AUTO-FIRE的掣，液晶體畫面上的顯示如下：

H——FULL AUTO（1秒15發連射）

A——SEMI AUTO（1秒8發連射）

L——手動AUTO（1秒8發連射，但要手按着才會連射）

O——NORMAL

大家不要以為這JOY PAD是只有以上的功能，其實它的能力是可以擴張的，但是要做到這點，便要使用上這JOY PAD專用的「MEMORY PACK」，因為這MEMORY PACK可以將原本的記憶大大增加。





用後評論：

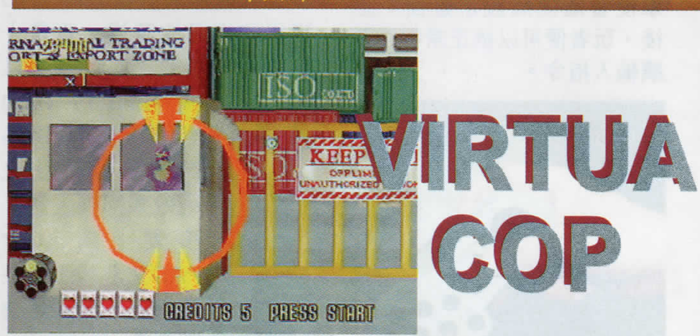
在當初看到這JOY PAD推出的消息的時候，真是十分興奮，因為一心以為可以利用這JOY PAD來好好的玩對戰格鬥遊戲，可是出來的效果卻強人意，事實上這JOY PAD並非如想像中的出色，而且是缺點多多。

首先是那些不好按的掣，按下去完全沒有原本JOY PAD的彈性，而且亦因為要顧及的掣實在太多了，所以不是可以輕易的將JOY PAD操控自如。

而筆者亦對那MEMORY PACK的實用價值有所疑問，因為本身已有63個的記憶體，究竟有沒有必要用上這百來圓的MEMORY PACK呢？而，且每次最多只可以使用16個指令，其他的又如何處理呢？這可是一個值得三思的問題。



無責任新GAME評壇 指定動作





畫面一如較早前的報道一樣，移植程度相當之高

之前的評壇早已說過，米奇喜歡《VIRTUA COP》這個遊戲，所以這次推出家庭版，自然密切留意它的炒賣情況。知道它一開街就被炒到900元，實在有點兒吃驚。玩在回落到600元左右，總算合理，我也安心地買了一套。

畫面一如較早前的報道一樣，跟街機的分別不大，移植程度相當之高，玩起來十分流暢。那把手槍就如一般在家庭遊戲機上推出的光線槍一樣太輕，幸而公司的槍給ARES以三餅卡式帶加重之後，總算有一點手感，命中率也大大提高。

這個遊戲的設定做得很好，光線槍的準確度很高，其他如命中率和CREDIT等的調校也相當多，打爆機乏後的MIRROR MODE令遊戲更抵玩，那個變態的TRAINING MODE更是一絕，相信就是奧林匹克的選手，也不一定可以過關。相信不久的將來，有關方面會公布一系列這個遊戲的隱藏模式，到時又可以大玩特玩了。

評分

人物	3分
畫面	4分
音樂／音效	4分
操作性	4分
故事	3分
投入度	4.5分
原創性	4分
難度	4分
平均分	3.8

無責任編輯：米奇

真的實在有點令人難以置信，世間上竟有移植度如此利害的「怪獸」

自當日街機的出現，個人已一直祈禱希望「VIRTUA COP」的移植，不過很大鑊地自己到今時今日仍未買SATURN，好彩公司有得玩番夠本。

在移植度方面，於LOAD碟後只能哇一聲叫出來，好勁！真的實在有點令人難以置信，世間上竟有移植度如此利害的「怪獸」，自問對街機版已是滾瓜爛熟，但試玩時竟差點不能分辨出來。當然，有此勁抽效果的功勞除了那完美的移植外，附屬的專用槍亦是關鍵之一。不過在個人來説則嫌此槍的手感太塑膠，而且在重量方面亦不平行及絕對地不足，於是在向重量問題屈服的情況下便作出對平行問題的挑戰。由於以往燒開真槍的關係，故深知槍械本身重量的平行對瞄準是有莫大的影響，於是在資源不足的情況下便找來三盒錄音帶扎在槍頭，結果在平行後操作大為改進，飄飄吓的感覺也太沒有之前般大鑊，但問題始終是此遊戲要在大畫面的電視玩才夠過癮。

評分

人物	2.5分
畫面	4分
音樂／音效	4分
故事	/
操作性	5分
投入度	4.5分
原創性	3分
難度	3分
平均分	3.7分

無責任編輯 ARES

若是你手上擁有SATURN的話，這會是一個沒多大理由不買的作品

不錯，真的不錯，想不到SATURN近來推出的遊戲可到達這個水準，畫面和街機版相比，已達到近乎完全相同的階段，由於採用了光線槍來操作，保持了那種提槍瞄準的樂趣，而光線槍本身亦很出色，比以往家庭機的光線槍有了不少進步，另外，除了街機模式外，製造商亦很有心思地設計了對戰模式、練靶模式及段位認定模式，令遊戲的可玩性進一步提高，總之，若是你手上擁有SATURN的話，這會是一個沒多大理由不買的作品。

評分

人物／機械	3.5分
畫面	4.5分
音樂／音效	4.0分
故事－－	
操作性	4.5分
投入度	4.6分
原創性	3.5分
難度	4.0分
平均分	4.09分

無責任編輯：J.J

真正的缺點反而就是它高昂的炒價

行內人都説今個月是SATURN月，筆者認為一點也沒有言過其辭。由《龍珠》和《X-MEN》開始，SS的新GAME都被不斷炒，稍有名氣的更甚，直至《VIRTUN COP》推出時，這熱潮更達了頂峰，實在把一般人認為PS勝過SS的觀念更正過來，説句老實話，筆者認為《VIRTUA CON》是一隻不節不扣的好GAME，而且其移植度更比想像中好。畫面方面表現得十分細緻，若不是認真地和街機比較，幾乎是沒有缺點的，只是在人太多時會有輕微的慢機現像，但這也是難免的，始終家庭機是有個極限的，真正的缺點反而就是它高昂的炒價。身為SS用家的你，怎能錯過這隻大受好評的好GAME呢！

評分

人物	3.5分
畫面	4.5分
音樂	4分
操作性	5分
故事	——
原創性	3分
投入度	5分
難度	4分
平均分	4.14分

無責任編輯：PUYU神

無責任新GAME評壇 指定動作

VIRTUE FIGHTER 2

除了讚嘆外跟本找不到甚形容詞來形容好

哇！今個月真是世嘉月，推出的SATURN遊戲除「鬥神傳」外差不多全是大作，在GAME評中自已的三隻GAME竟也全是SATURN，看來PLAY STATION要小心出GAME了，只多而雜兼且多垃圾只會步超任的下場。

在測試後結果亦像第一次玩完「VIRTUA COP」一樣，除了讚嘆外跟本找不到甚形容詞來形容好。記得在上次試完「REMIX」後的確有些失望，甚至有人擔心「2」會否與「REMIX」差不多，但現在一切的憂慮已一掃而空，敢保証「VF2」絕對是每一個SATURN機主的必買GAME。於畫面上，遊戲中從未試過有拖慢的情形，此外人物動作亦十分流暢，基本上十足十街機的水準。至於在背景方面雖然為求減容量來強化其他的地方而有一些被省略了，但如不仔細看亦不易發覺，而且基本上也算是絕對可接受的程度。另外值得一題的是由於此遊戲本身是用了高解像的關係，故以往SATURN的粗粒子畫面已不復見。總結一句：無懈可擊！

評分

項目	分數
人物	5分
畫面	4.5分
音樂／音效	3分
故事	/
操作性	5分
投入度	4.5分
原創性	2分
難度	3.5分
平均分	3.9分

無責任編輯 ARES

機種：SATURN
製造商：SEGA（AM2研）
遊戲性質：FIG
容量：CD-ROM
售價：6800日圓

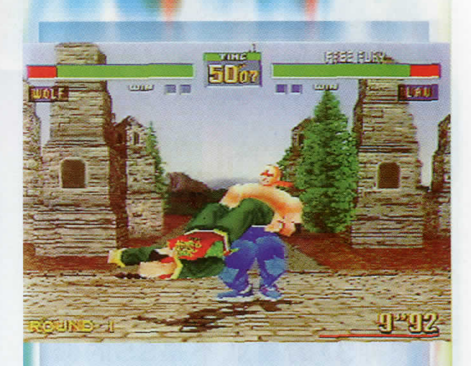
《VF 2》是SATURN用家人手一隻的天碟！

無可否認，最近行內最熱門的話題就是SEGA SATURN的新GAME熱潮，而最令人渴望的《VF 2》又終於推出了，而且其效果……簡直是難得一見的好GAME！此GAME無論在移植度和流暢度都非常，最難得的就是採用了高解像畫面，令人真的有打街機感覺，這可能就是SATURN新OS的威力吧！另外，本GAME還內置了「2.1」模式，可謂非常抵玩，皆因SEGA大可以在較遲的時間才推出「2.1」，這樣便可賺兩次錢……所以SEGA已算是非常有良心了。總括而言，AM 2今次真是勝了漂亮的一仗，令到想買機的人信心大增，和《VIRTUA COP》一樣，《VF 2》是SATURN用家人手一隻的天碟！

評分

項目	分數
人物	4.5分
畫面	5分
音樂	4分
操作性	4.5分
故事	——
原創性	4分
投入度	5分
難度	4分
平均分	4.43分

無責任編輯：PUYU神



除了比街機稍為遜色之外，其餘的地方也能做到十足

打！打！打！打！打！打餐飽！在現時的街機世界之中，《VIRTUA FIGHTER 2》依然是非常受歡迎的，而在SEGA STAURN而言，《VIRTUA FIGHTER 2》當然是受到非常的重視，而事實上，《VIRTUA FIGHTER 2》的確是一隻非常出色的遊戲。首先是這隻遊戲的移植度是出奇的高，除了比街機稍為遜色之外，其餘的地方也能做到十足（就算冇十足都有九成），所以這是一隻非常值得嘉許的遊戲。而且，《VIRTUA FIGHTER 2》是一隻完全移植的遊戲，就連在街機時的悉技也全部落足，這點更可以證明SEGA工作的「認真」程度。

評分

項目	分數
人物	3.5
畫面	3.5
音樂	3.5
故事	——
操作性	3.5
投入度	4
原創性	3.5
難度	4
平均分	3.64

無責任編輯：赤目黑龍



無責任新GAME評壇 自選動作



鬥神傳S

機種：SATURN
製造商：TAKARA
遊戲性質：FIG
價格：5800日圓
容量：CD-ROM

《鬥神S》的差並不是SS的機能，而是移植的人根本未夠水準

米奇算是《鬥神傳》的忠實擁躉，當初在日本決定購入PLAY STATION，也是因為覺得《鬥神傳》的效果比《VF1》好（別説《VF1》沒有那麼好是為了忠實移植，勝負沒有同情和體諒可言）。到了《鬥神》推出了大半年的時候，TAKARA竟要在SATURN推出《鬥神傳》，實在令人有點兒氣憤，這一來，PS又少了一隻獨有的遊戲，而且如果效果出得比PS好的話，更令我懷疑自己有沒有選擇錯誤。

幸而，我的怒氣很快便得以平息，《鬥神S》的效果實在未如理想。米奇並不是説SS的GAME應是那麼差，事實上我已是SS機主，我亦對SS的前境很有信心。《鬥神S》的差並不是SS的機能，而是移植的人根本未夠水準。畫面質素是PS佔優已是不爭的事實，但重新配音的音效就是不可以推卸的責任，完全沒有效果可言的爆音，冷清清的背景音樂，死人時呀都唔呀一聲，實在差勁。操作上的差勁就是來自SS手掣設計的問題，L和R掣非常之不好用，令本來《鬥神》最出色的「碌來碌去」變得很難使出，大細掣也不是用來玩4掣格鬥遊戲的。這遊戲可取的地方，相信就是故事模式和那段遊戲片頭，令遊戲更具故事性。

評分

人物	4分
畫面	2.5分
音樂／音效	2分
操作性	2分
故事	3.5分
投入度	2.5分
原創性	3.5分
難度	2.5分
平均分	2.8分

無責任編輯：米奇

「吹漲」地SS版亦忠實地一樣沒有難度可言

老實説，以「鬥神」來説早已於PLAY STATION版中玩到爛，故即使現在SATURN有得玩也不算得有甚麼叫座力。而且不久後PS又會推出「鬥神2」，相對之下，始終新版本、新系統會更為吸引，故此真的感到今次SATURN的戰術似乎有自殺式攻擊之嫌。但話時話，始終「鬥神」的推出總算令不少SATURN機主還了一個心願，而且有關方面亦早有先見之明，於系統上作出了部份修改，另外亦例牌地加進了新人物。至於在操作上SATURN的手掣的確不大適合「鬥神」的操作，故玩起來始終沒有PS般自在。但另一方面，SS版值得一讚的是看準了PS版「有鹿不脱角」的短處，以複雜的人物背境衍生出大眾期待的故事模式，令遊戲變得較為完整。至於在遊戲本身方面，難度的不足基本上是此遊戲的致命點，但「吹漲」地SS版亦忠實地一樣沒有難度可言，加上在判定上的減弱亦不見得對遊戲本身有甚麼改善之處，實在有畫蛇添足之嫌。

評分

人物	2分
畫面	2.5分
音樂／音效	1分
故事	3分
操作性	2.5分
投入度	3分
原創性	4分
難度	2分
平均分	2.5分

無責任編輯 ARES

戰鬥國家

機種：PLAYSTATION
製造商：SONY COMPUTER ENTERTAINMENT
遊戲性質：SLG
價格：5800日圓
容量：CD-ROM

堂堂兩大軍事強國又怎會沒有一兵一卒就開戰？

本來，如果唔係不久之前玩過SATURN的《W.A.大戰略》、或者係兩個遊戲的推出時間對調的話，《戰鬥國家》會是一個不錯的作品，但事實就是事實，結果如何，大家只要一玩過就馬上可以看得出——OP明顯地不及大戰略出色，戰鬥場面亦只有個別處理，沒有直接攻擊敵人的感覺；故事模式説服力不足也是這遊戲的一大敗筆，試想堂堂兩大軍事強國又怎會沒有一兵一卒就開戰？不過這遊戲亦並非沒有其可取之處，單是行動力系統及迎擊系統就已經為這遊戲爭回不少分數，若以玩現代戰爭的SLG來説，這會是一個不錯的選擇。

PS：這遊戲最可惡之處是想看靚靚戰鬥畫面時要花不少時間LOAD碟，令你到最後還是要屈服地看簡易畫面……

評分

機械	3.5分
畫面	3.3分
音樂／音效	3.0分
故事——	
操作性	3.6分
投入度	2.8分
原創性	3.9分
難度	4.0分
平均分	3.44分

無責任編輯：J.J





無責任新GAME評壇 自選動作

同級生

機種：PC ENGINE
製造商：NEC AVENUE
遊戲性質：AVG
價格：8800日圓
容量：CD-ROM



經過這樣修正尺度的《同級生》，根本就不再是個三級遊戲

到了今時今日，NEC終於也在旗下的機種中使出其殺手鐧——「98好GAME」。最初在日本的雜誌中看到這遊戲的畫面，覺得不大吸引，而在日本看展覽，也只有一丁點的DEMO畫面，在所知不多的情況下，期望自然不會太高，但也在11月J.J到日本遊埠時叫他替我買一隻。可是遊戲並沒有如期推出。

押後了一個月的《同級生》沒有教人失望，畫面完全OK，只是不明白為甚麼不盡用PCE的功能，顯示256色。就如其他98移植到PCE的遊戲一樣，配音和音樂是PCE導賣點。遊戲內容方面，雖然加入了三個新人，但對原本的故事沒有造成太大的改動，反而是因為尺度的問題而改動了一些故事，例如仁科久留美的SM事件就變成了普通的親熱鏡頭。

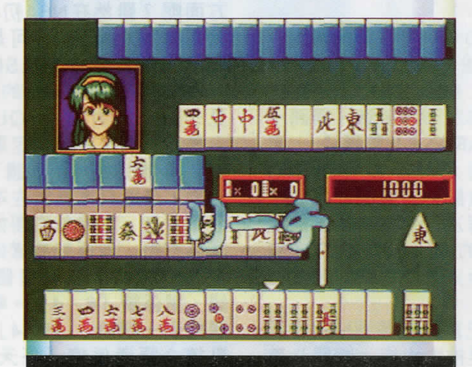
說到新人物，其實沒有一個像舊人物一樣可以追求她的，這簡直是搵笨！有時我更覺得，經過這樣修正尺度的《同級生》，根本就不再是個三級遊戲。

評分

人物	4.2分
畫面	3.5分
音樂／音效	3.5分
操作性	3分
故事	3分
投入度	3分
原創性	4分
難度	2.5分
平均分	3.3分

無責任編輯：米奇

SUPER REAL 麻雀GRAFFITI



機種：SATURN
製造商：SETA
遊戲性質：TAB
價格：8800日圓
容量：CD-ROM

以麻雀GAME來說，這會是一個值得買下來收藏的作品

SUPER REAL是當年在下在機舖狂煲的一隻遊戲，可惜當時未有能力爆機，之後在其推出PC-E版時每一隻都有買齊，只是礙於PC-E未能作完全移植，所以現在SATURN推出對自己來說是非常高興的。基本上，這SATURN版已經做到了超越完全移植的範圍，每集附加了新設的爆機畫面，而且又是無限CON，令你可一雪當年在街機慘敗之仇，不過，說到底這也是一個多年前的作品，特別是P II的質素比起近年的同類作品難免會有點遜色，但以麻雀GAME來說，這會是一個值得買下來收藏的作品。

評分

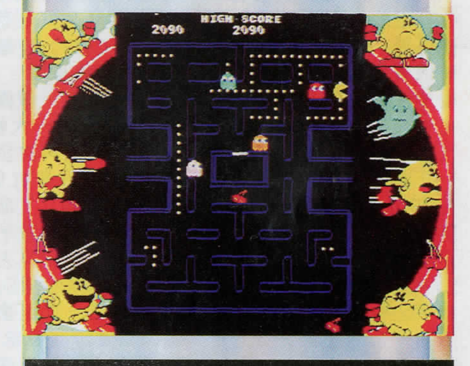
人物	4.3分
畫面	3.5分
音樂／音效	2.8分
故事	——
操作性	4.0分
投入度	4.5分
原創性	2.5分
難度	4.5分
平均分	3.73分

無責任編輯：J.J

NAMCO MUSEUM VOL.1

這類比較「古老的遊戲」反而更加能挑起玩的意慾

唔……唔……唔……唔……真是不錯，初看到此遊戲的宣之時已是非常的心動，因為自小已非常喜歡這方面的遊戲，所以這種「懷舊」的這戲也是黑龍的心頭好，再加上是有《PAC MAN》、《GALAGA》等精采遊戲的雜錦遊戲更加吸引了。這或者是自己「老餅」的緣故，這類比較「古老的遊戲」反而更加能挑起玩的意欲，不知各位「老餅」可有感呢？而這系烈的第2作也快將推出了，大家可興趣和黑龍一起懷緬一番呢？



機種：PLAY STATION
製造商：NAMCO
遊戲性質：ETC
價格：5800日圓
容量：CD-ROM

評分

人物	——
畫面	3
音樂	3
故事	——
操作性	3.5
投入度	4
原創性	5
難度	3.5
平均分	3.7

無責任編輯：赤目黑龍



STREET FAXER

BY: FUKUDA

NINTENDO 64／千呼萬喚始出來！

◆好消息！任天堂在11月21日正式對外宣布，其64BIT旗艦「任天堂64」現決定在1996年4月21日公開發售。據任天堂的資料顯示，「任天堂64」將會以令人震驚的價格25000日圓發售，記起當年超任出街時，亦是以同樣的價格發售，難道任天堂在這五年來能夠好好地控制成本，以開發一部16 BIT主機的資源來做一部「強4倍」的怪物？(抑或是以前食水深？)

◆講開N 64，冇理由唔講清楚部機入面搭D乜。可靠消息指出，N 64連機跟一隻PAD及火牛，另外此機同一日會有3隻GAME同時發售。猜猜是甚麼？《KILLER INSTINCT》抑或《CRUISN USA》？未必係。消息來源説，3隻遊戲其中1隻是由宮本茂一手創造，橫跨十六年的商標_——孖寶兄弟最新作《SUPER MARIO 64(暫稱)》，另一隻亦是MARIO，可是不是ACTION，而是《3-D MARIO PLATFORM ADVENTURE GAME 孖寶3D冒險記》，傳聞此GAME運用了龐大數目的多邊形及即時RENDERING等次世代技術，目的是要做出超震撼的感觀場面，這正是筆者最期待的作品。那LAST嗰隻又係乜？恕在下暫時仲未收到料，如果一有最新消息便立即向各位機友公布。

◆咁北美版又點情形呢？記得幾期前筆者已説過在美洲N64會延遲到96年4月推出，而日版亦被本人不幸講中要推遲出街。聽聞北美版除了日版的配件外，亦會連同一隻GAME一起發售。另外，任天堂公司正式確認了在手掣上，是有一個可接駁記憶配件的插口，形式上是和PS的道理差不多，而記憶配件是以何種媒介推出暫時也不清楚。

◆各大遊戲生產商的發開狀況與及投入程度有幾多？據聞現在正為N64開發遊戲的絕大多數是美國公司，例如ACCLAIM、LUCASART等等。有甚麼新GAME正在發開？像《STAR WAR星球大戰》系列最新作、《FIFA SOCCER國際足協足球》系列等。日本方面呢？雖然在N64初心會上像CAPCOM、ENIX及HUDSON等大公司有COUNTER，可是從種種跡象顯示出最具雄心的是SQUARE。不是嗎？單看《FF6》的3D動畫已可見一斑。絕對期待SQUARE在N64上推出《FF7》（一定要）！



◆講完機，不如講下關於N64嘅刊物，最近日本就出咗本以《64》為名嘅月刊。本書就冇嘢好講喇，因為真係冇嘢，但係就有樣好得意嘅事發生——你估下嘅本書個名點讀？冇錯，就係讀「6、4」。哩件事就令人醒覺到一樣嘢，「N64」正確讀法係點讀？唔通係讀「任天堂6、4」？嘩，咁敏感，唔會上唔到大陸嘛？

SS／炒機炒GAME齊齊炒

◆《VF2》終於在11月21日正式登陸本港，各位落了訂買此GAME的人可算有點唔好彩啦。盛傳旺角好景商場有某些商戶貼出宣傳單張，表示《VF2》和《VIRTUA COP》連鎗版將會大缺貨，如想確保買到GAME的話，便得先行落訂後取貨。想不到《叉給》出街後，在荃灣某店竟在首天入成百支套裝貨，價錢又唔算賣得貴，六百七蚊左右。咦，咁我到今時今日睇到個一大幢又係乜嘢？唔通係《LETHAL ENFORCER》？同一事件又再次發生在《VF2》身上——正當眾人擔心會否唔夠貨賣，走去好景打個白鴿轉，竟然發現《VF2》多到掟死人都得。客觀講，頭兩、三個鐘OVER 600元嘅海鮮價值唔值得就見人見智，可是玩者畢竟多數是打工仔、學生哥，到月尾已經攞咗成七百銀入隻《叉給》，試問又去邊有剩錢買隻《叉揮2》呢？在這個主因之下，開始眼見價格回落到五百三十六元（截至11月29日晚上7時為止）這個心理關口。如果筆者眼光沒錯的話，相信在一週內便會跌穿五百大關。其實，《叉給》支齋鎗街賣成三舊幾，連GAME要成六百幾，買一碟兩鎗就成千銀，你又點睇呢？筆者覺得點正都好，計計價錢本人認為七百蚊就差唔多。講開炒嘢，隻《X-MEN》幾時降溫呢？嗚……嗚……

◆上期咪講過SATURN賣$23X0嘅，筆者在相距兩個禮拜後再重遊故地，頓然發現完全是兩回事。之前$23X0嘅貨式VERSION林林種種，日版NTSC 110V有水貨，所謂110V嘅行貨又有，甚至是筆者從未見識過嘅隱藏機種都有。估唔到今次適逢《叉揮2》面世，各大商戶又有新「花臣」。第一，就是突然間走出了一批NTSC 220V行貨（咁上次個D水貨又去左邊？），第二，有幾間鋪頭根本唔夠貨賣，結果連HI-SATURN都推埋出街，以慰眾機民之苦。講番哩水SATURN行貨，有一個非常獨特的特徵——就是不能淨機買，一定要買機搭一隻GAME。聽起來好似好正，「不如買隻《VF2》啦！」你就想！下列就係選擇菜單：《VF REMIX》、《RACE DRIVIN》、《球轉界》、《新忍傳》及《真人街霸》。我諗而家想買SS嘅人，當然是因為《VF2》及《VIRTUA COP》的關係，那麼有《2》又要隻《REMIX》嚟做乜？

◆講開《VF2》，不如講一件鮮為人知嘅事。話説有人傳出製作過程中竟然完全發現不到一個BUG，令到原先預算的推出日期要稍為推遲，以儘快把這蟲修理好。這個BUG看起來好像微不足道，可是能令到AM2的工程師們傷透腦筋的問題，明顯是一件相當棘手的「案件」。到了推出那天，筆者仍是一廂情願地以為AM2研會把此BUG收服，殊不知，竟然不去醫那受傷的手指，而是乾脆地把它斬了就算！是甚麼BUG？GUESS！（編按：傳聞那BUG是在舜帝那版的橋底出現的，所以現在冇咗條橋，個台亦唔會移動。）

◆唔知道係唔係因為最近兩個月SATURN走勢特別凌厲，連相關嘅企業都俾人睇高一線。據啲炒開股票嘅GAME FRIEND講，十一月尾SATURN總代理王氏港建嘅股票成為咗20隻升幅最高嘅股票之一，升咗成20巴仙，SATURN係咪勁到咁先？

SNK／翻版復活，代理點睇？

◆好耐之前，SNK香港代理出咗一招好利害嘅手段——懸紅——嚟打擊翻版SNK碟。事隔咁耐，雖然NEO．GEO CD盒裏面仍然插咗張紙話邊個舉報NEO．GEO CD就會得到20000銀獎金，但係荃灣啲舖頭一於好少理，一樣係咁賣反蛋碟。你想唔想賺錢吖？

◆上期威記話《侍魂3》可以揀紅血、綠血同白血，但後來經過SNK更正，話唔知係唔係美國方面嘅投訴，日本方面又要改版，終於真正出街個VERSION仍然照舊——用美版機玩啲血就會變晒白色。唉——

◆《侍魂3》CD版唔知因乜解救要到1月至推出，反而《餓狼》最新作《餓狼傳説THE REAL BOUT》就會在1月13日推出盒帶版，2月推出CD-ROM。

◆成鬼日都聽到話SNK會有新機出，最近就傳聞話NEO．GEO CD機會出架DOUBLE SPEED版本，據講幾時都可以賣，而家只係睇下啲次世代機個價冧到幾錢至掟出嚟。我就話乜都係假，最緊要係兼容舊GAME，否則只有粗口滿天飛。

超任／SQUARE有新GAME

◆SQUARE的攻勢一浪接一浪，繼《聖劍3》、《SA．GA 3》、《GUN HAZARD》及《MARIO RPG》後，又公布將在96年2月9日發售超新作《BAHAMUT LAGOON》，超華麗畫面直迫《FF6》，一隻以孕育龍族為戰鬥本錢的超壯大SRPG，容量24M，售價11400日圓。不知此《巴哈姆特》與《FF》系列中的龍王又有甚麼關係呢？



個人電腦／《鬥神傳》都有電腦版？



◆好多人都話玩遊戲機嘅人好少玩電腦，但係相信哩個玩像好快會改變，因為好多日本次世代正GAME都要移植到電腦上喇。先有SEGA隻《VF REMIX》，後有NEC同NAMCO合作嘅《鐵拳2》，而家仲知道連《鬥神傳》都會上埋電腦，你都咪話。《VF REMIX》同《鐵拳2》仲有一段日子至推出，但係《鬥神傳》就好快，聖誕就有得玩，哩隻GAME係要加埋張「3D BLASTER」至玩得嘅，張卡要二千七蚊，當然仲有其他GAME玩，但係好多都係美版GAME。不過，咁就有另一個問題產生嘞，據知哩三個GAME都係要插卡至玩得嘅，但係哩三張卡又互相唔兼容，咁買邊張卡至好呢？下期至同大家討論啦！



街頭GAME霸王

文：威記

◆新不如舊？

唔知近排大家有冇去巡機鋪呢？我就發覺近排各場都好似比較冷清，尤其各格鬥GAME大作，都好似唔係咁多人玩咁，係咪太難玩而唔玩呢？

有朋友同我講，話覺得《侍魂3》冇以前兩集咁好玩，比較悶，佢仲已經放棄咗，寧願玩番《KOF'95》好過咁話。老實講，可能因為今集中打唔同人物都可以用極類似嘅方程式屈機，又有空中擋完COUNTER，所以冇上兩集咁刺激啩？

至於《MAREL SUPER HEROES》，最多人用都係「變態假面」蜘蛛俠、IRONMAN、「鬼佬傑斯」MAGNETO幾隻，至於其它人物如「紅色肉球」JUGGERNAUT、WOLVERINE、BLACK HEART都有人用。咁，被忽略嘅人物係咪因為冇爆機嘅潛質，而冇乜人用呢？

◆有隻靚女麻雀GAME

唔知各位有冇玩麻雀嘅嗜好呢？話說早輪發生台灣出產發聲麻雀機事件後，終於有番部令人眼前一亮嘅日本出品（雖然會講國語），個名好似叫乜鬼大《中華圈》咁嘅（大東亞共榮圈？！），玩法就係麻雀玩法，但係班挑戰你嘅女孩子就個個都好靚（果然係日本仔出品），唔信自己可以去睇睇（點都好過《大坂城》、《包青天》入面個班雌性生物圖像呀！），喺哩個灣仔V8有一班FANS猛煲嘅。

◆SNK有新GAME

SNK又話會係今年尾出年頭哩段時間整多隻《餓狼傳説REAL BOUT》同一隻《神王拳（暫稱）》嘅GAME，《REAL BOUT》其實即係《餓狼傳説3 SPECIAL》版，有得用大佬，又加新人又加新招，可玩性一定有，但係似乎係好悶嗰。希望哩個《神王拳》係一隻似樣嘅格鬥GAME啦！







◆《孖寶SUPER HEROES》連招、秘技

講開《孖寶SUPER HEROES》，就要提一提由西灣的河「閣仔」機鋪收到嘅MAGERETO連招玩法：

(1) HYPER BRAVITATION（磁力球，黐對手埋嚟）→站立中拳→立即垂直跳按輕腳→中腳→重腳（5HIT AIR COMBO）

(2)虐待對手法：重拳撻後（冇TECH. HIT），對手會動彈不能嘅→HYPER BRAVITATION（黐佢番嚟……）→5HIT AIR COMBO/ MAGNETIC SHOCKWAVE（超必）/ MAGNETIC TEMPEST（都係超必）。

以上招式，用嚟打電腦時娛賓都OK，但唔夠被人挑機時用咁開心，對手（玩者）通常都會睇到塊面變色，都咪話唔邪惡！

另外有個冇乜用嘅秘技：用JUGGERNAUT勝利時（OK），立即按住6個掣（拳腳制全按），咁佢就會行過對手條屍前，狠狠地一大腳踩落去，然後又會背住鏡頭，十分有性格地望天，真係……冇得頂。

不過，眼見《侍魂3》同《孖寶SUPER HEROES》冇乜客戶幫襯，心感唔對路……而家仲仍然係《STREET FIGHTER ZERO》、《KOF'95》同埋《鐵拳2》哩幾個GAME企硬，唔通經濟不景影響到人們嘅打機慾？！

◆邊間機服務正？

話時話，大家有冇試過打機（格鬥GAME）想用秘技（用豪鬼、DAN哩的咁嘢）又唔記得指令呢？唔緊要，等我介紹一下座落灣仔春園街嗰間「鬥獸場」俾大家認識一下啦。該鋪由當年《SUPER STREET FIGHTER ⅡX》，到《鐵拳》，到今時今日《STREET FIGHTER ZERO》，只要有格鬥GAME有穩藏人物、穩藏招公布咗，佢地就會用電腦PRINT番份指令表（附圖解及詳細説明文字），印得靚靚咁黐係部機度，服務認真一流！而且該處又冇乜人去打機，想話自己閉關苦練都不知幾爽呀！

◆最受歡迎街機係——泡泡龍？

近來，有個朋友迷上《泡泡龍方塊2》，仲猛讚《泡泡龍》方塊系列。講真又係嘅，舊年年尾出嘅GAME（泡泡龍方塊），到今時今日仲仍然「各大小機鋪勻有得玩」，亦都仲有好多人玩（1、2集都係），真係唔到你唔服。所以話，有時隻GAME好唔好玩唔係一定要容量大，畫面超精細嘅！

好啦，今期八住咁多先，如果各位兄台有乜好料勁料，不妨來信大家一齊研究，請呀——！



遊戲研究坊

THE KING OF FIGHTERS 95對戰技術講座

文：安東尼梁

《THE KING OF FIGHTERS 95》已推出了好一段時間了，相信各位格鬥GAME迷都已接觸過「它」吧，是否覺得「它」比《K.O.F.94》改進了不少呢？筆者甚至覺得「它」的「對戰熱中度」比起同期推出的《STREET FIGHTER ZERO》、《豪血寺外傳》等同類形的格鬥GAME有過之而無不及！而在CPU戰中，相信大家也會用一些「打FROM」的方式去攻略，而這些「方程式」在大家的心目中已經各自有自己的方式了，所以筆者在這裡也不多說。今次筆者就在此以一些在《K.O.F.95》才加上去的新系統，去和大家研究一下一些比較「高段」的對戰用技術吧！

COUNTER ATTACK

坂崎獠：COUNTER ATTACK→極限流連舞拳→虎砲


MAXIMUM狀態下，閃避…


COUNTER ATTACK…


連舞拳…

虎砲！注意，能源已扣至見紅！

COUNTER的意思，就是有反擊之意；顧名思議，就是避開或看穿對手的攻擊，然後對手的攻擊後之空隙，作出攻擊，給予對手傷害。此招的由來，是由《餓狼傳説》系列移植過來的；但是《餓狼傳説》系列裡，此招的使用率卻不多；當《THE KING OF FIGHTERS 94》推出後，使用率卻更加少，幾近鮮為人知的地步。筆者想是因為這招式的出招方法（檔格中，→P）比較難使出；而當移植在《K.O.F.94》後，此招的輸入判定就更加嚴格，所要求的輸入時間更加準確！但卻可能違反了其原意（反擊後給予對手傷害），因為在《K.O.F.94》裡，它只能閃避對手的攻擊及作出攔截，雖然打中對方，但卻不能扣掉對方半點能源！在「輸入指令的因難」及「實際作用不大」的情況下，這一招被遺忘掉並不是一件奇事！

而COUNTER ATTACK在《K.O.F.95》出現後，此招作出了180度的大改變！首先在指令輸入方面，《K.O.F.95》把其特有的閃避及COUNTER ATTACK完全巧妙地溶合一起（A+B閃避中加任何鍵），使COUNTER ATTACK能作出二擇攻擊（即「閃避後攻擊」及「閃避後不攻擊」）；而它的特性也作出了很大的改變；第一：它把原本《餓狼》式的閃避動作變成了《K.O.F.》系列的「閃避」（A+B鍵），使實用性大大提高，因為它可以避開所有攻擊（投技除外），就算連TERRY BOAGARD的「火炎牆」也不例外！第二：如果你作出「閃避後攻擊」的選擇，當它擊中對手後，是可以好像其他普通拳腳一樣是可以CANCEL後再駁上其他必殺技的；例如現在於各大遊戲機中心流傳著的草薙京超強連續技：COUNTER ATTACK→小七拾五式改（↓↘→B）→大七拾五式改（↓↘→D）→小七拾五式改（↓↘→B）→大七拾五式改（↓↘→D）→大龐車

八神庵：COUNTER ATTACK→八稚女


閃避…


輸入↓↙←+A，COUNTER ATTACK…


輸入↙→+C，使出八稚女！


能源也會扣至見紅

（←↓↙D）的8HIT連續技，如於MAXIMUM狀態下足以用一招把對手KO！又如坂崎獠的連續技：COUNTER ATTACK→極限流連舞拳（←↙↓↘→C）→虎砲（→↓↘A or C），此連續技也可一次過把對手打至「見血」！而COUNTER ATTACK後再加必殺技（連續技）的另一個特色，就是利用它在閃避的動作中，就算你用任何指令也不會使出必殺技的；所以便可把一些複雜的指令提早輸入，將一些使用複雜指令的必殺技和COUNTER ATTACK連在一起，使之成為更加強力的連續技！如八神庵：COUNTER ATTACK（A+B，↓↙←+任何鍵）→八稚女（↙→+C），因為他的超必殺技——八稚女的指令前半部分（↓↙←）已於閃避中輸入了，所以再加上其指令的後半（↙→+C），於指令操作方面，便更為輕易、簡單得多了；尤其是在「高段」的對戰當中，最講求的便是出招的快速，準確，及對於其對戰中環境的即時反應，所以能以最簡單的指令使出強力的必殺（連續）技是必要的！讓筆者再舉一例吧，如金家藩的：COUNTER ATTACK（A+B，↓↙←+任何鍵）→鳳凰腳（↙→B+D），也是一個COUNTER ATTACK+超必殺技的好例子呢！

而COUNTER ATTACK的另一好處便是利用其前面所提到的二擇攻特性。在激烈的戰鬥中，有很多時候也會埋身肉博的，而當你使用的角色在閃避中時，如你能清楚地知道（或看到）你的對手有攻擊的動作時，便不要猶疑，按鍵使用COUNTER ATTACK吧！當然，這也不是說說便能做到的事，努力地鍛練吧！當你能夠以眼所看到的畫面，立即以反射神經來作戰的話，你便能百戰百勝，做到像神一般了！（編按：真係咁厲害？……）

當然，所有東西也有利有弊，閃避也一樣。雖然，閃避是很好的誘敵招式，但是也有一點要注意的，便是它也有硬直時間！可能大家不會注意到，但是有否試過於閃避後被人以下段攻擊打中呢？對了，這便是它的弱點了，其實於閃避後是有一段極短的時間是不能作下段防禦的，所以便有這情況出現。

由於COUNTER ATTACK有這麼多好處及實用性那麼高，所以於對戰中的使用率是那麼的高，差不多可以說是基本戰法中的一種（當然，在對CPU戰當中，面對著CPU的「超反應」，什麼「即時反應」的戰法都沒有什麼意思了，皆因人腦的反應比起電腦的反應始終都是……）。所以，把COUNTER ATTACK操練好是無往而不利的。

金家藩：COUNTER ATTACK→鳳凰腳


閃避…


輸入↓↙←+A，COUNTER ATTACK…


輸入↙→+BD，使出鳳凰腳！


能源也是會扣至見紅

GUARD CANCEL

坂崎獠：GUARD CANCEL 龍虎亂舞


估計對方跳過來會攻擊，所以預先輸入指令…


指令完成時也是擋格的時間…


命中率100%的GUARD CANCEL 龍虎亂舞！


完成！

GUARD CANCEL在《K.O.F.95》中，也是一種新加入的系統（其實在SS的新GAME－NEO、GEO的舊GAME《GALAXY FIGHT》中，也加入了GUARD CANCEL的系統，不過筆者卻記不起是在SS版中才加入的還是早在N.G.版中已經有了……）。顧名思義，GUARD CANCEL就是把自己的GUARD（檔格）動作CANCEL（取消）掉，從而在對方的攻擊硬直時間中（或在着地前的空中攻擊）作出攻擊，使對手受到傷害，而擊中率更差不多達到100%！而這麼好的招式也不是隨便可以使用的，它是有一些條件限制（世事總是沒有這麼便宜的……）；第一：你的「氣」能量糟必須是滿的，使之成為「MAXIMUM」狀態；或第二：要處於被強制檔格5 HIT或以上，如擋了二階堂紅丸的直空片手駒，擋了第1 HIT便強迫不停地擋……如於以上的其中外一種情況下，便能使用GUARD CANCEL了！方法是當你於開始擋格的大約0.1秒中，使出其角式的必殺技，便能將自己的擋格的硬直動作破解，繼而使出必殺技將對手打倒，更是使用那一招也可以！但不要以為所有GUARD CANCEL的招式也是於擋格後才輸入指令的，想想你也不可能於0.1秒內輸入龍虎亂舞的指令吧？（↓↘→↘↓↙←+C）你沒看錯，是什麼招式也可以，甚至連超必殺技一龍虎亂舞也可以（這更是筆



金家藩：GUARD CANCEL 鳳凰腳


對方跳過來攻擊，預先輸入↓↙←


擋格後輸入↙→+BD…


GUARD CANCEL 鳳凰腳！


完成！

HEIDERN：GUARD CANCEL MOON SLASHER


↘儲氣…


看準時間輸入→及擋格…


輸入↗+C！


GUARD CANCEL MOON SLASHER完成！

者最常用的GUARD CANCEL招式！），可想而知，如能熟用GUARD CANCEL是多麼的可怕，更幾可說是天下無敵呢！但是竅門在那裡呢？就是在於必殺技的指令輸入方面，如果你是用一些簡單的指令當然沒有問題啦，如HEIDERN的CROSS CUTTER便是把搖桿推向←或↙儲氣，然後當敵方的飛行道具、空中攻擊、直接攻擊或任何攻擊打中而被你擋格後，於0.1秒內把桿推向→+C/A，便能使用GUARD CANCEL的CROSS CUTTER把對手擊倒！而當你使用一些較為複雜的必殺技時，如OMEGA RUGAL的GOD PRESS（→↘↓↙←+A/C）便要在擋格（中招）前預先輸入指令；例如你想在對方的飛行道具擊中時，於擋格後使出GARD CANCEL的GOD PRESS，便要前中招前預計好時間，將指令提早輸入，把指令的最後一個方向（即→↘↓↙←的←，因為此方向是和角色的擋格方向是一樣的）控制到是在被中招時的時間是一樣的，然後才按A或C鍵中這便能使出GUARD CANCEL的GOD PRESS了！

其實GUARD CANCEL是把必殺技中其屬於擋格的方向（←，↙）放在中招的同一時間上，使之能把對方的招式擋住，然後再在約0.1秒的時間內把指令繼續完成；如指令中沒有擋格的方向，就只有於擋格後盡快完成指令了。

如果大家還是有疑問的話就看看以下的例子吧！

坂崎獠的龍虎亂舞：↓↘→↘↓↙←（擋格）+C

椎拳崇的神龍天舞腳：↓↘→←（擋格）→+D

HEIDERN的MOON SLASHER：↙儲氣（擋格）（如敵人在空中攻擊或以下GUARD不能技攻擊時便要將桿途中經過←時擋格，時間一定要很準！）↖+A/C

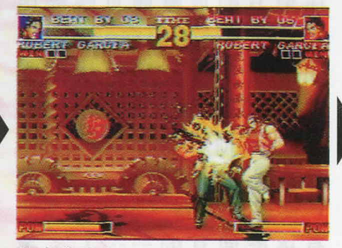
TERRY BOGAED-POWER GEYSER：↓↙←（擋格）↙→+BC

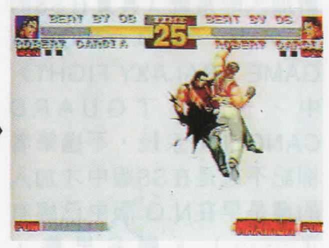
大家都明白了吧？GUARD CANCEL的重點就是時間一定要拿得很準，不然便會有中招的危險！而最常用的便是把對方的飛行道具GUARD了後CANCEL使出「彈射型」的超必殺技（如鳳凰腳、龍虎亂舞等），因為人的反射神經的極限或使出飛行道具後的硬直時間比較長的關係，所以通常都會「硬食」了這一招超必殺技的！如果對戰時是坂崎獠對坂崎獠的話，不妨以MAXMUM狀態等待對手使出龍虎亂舞吧，然後以GUARD CANCEL龍虎亂舞回敬對方！當對方看清楚被亂舞「狂抽」的是自己的角色而不是你時，想必會面色大變，十分有趣呢！（變態……）

ROBERT也可以：GUARD CANCEL 龍虎亂舞反擊龍虎亂舞


待對方使出龍虎亂舞，開始輸入指令…

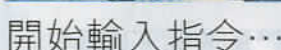

GUARD CANCEL…

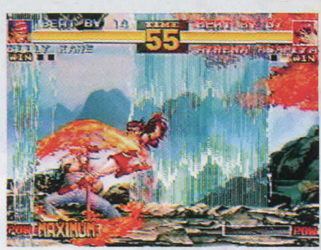

龍虎亂舞！

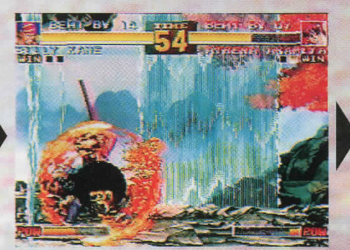

完成！

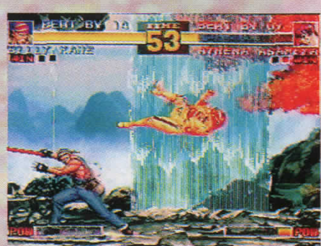


BILLY CANE：最強的超必殺技用在GUARD CANCEL上



開始輸入指令…


GUARD CANCEL…


100%的超火炎旋風棍！


留意能源，由全滿扣掉80%以上！！

COMMAND CANCEL

這個系統可能有些人從未見過，更不知道這是什麼。這其實由一些普通CANCEL技演變過來的一個系統，主要是將一些平時不能做成連續技的攻擊串成一起；或是使用普通攻擊打對手，但被擋掉後將自己的攻擊後硬直時間取消掉，但對手還是處於擋格的硬直時間中，然後再補上投技（這個在香港是叫做「屈撻」，在對戰時還時小用為妙……）。

而COMMAND CANCEL就是利用一些指令式的投技，例如極限流連舞拳、CLARK的SUPER ARGENTINE BACK BREAKER等，在連續技中（重拳→極限流連舞拳），如果在指令式投技前的CANCEL技是被擋格的話，投技將不會發生效用的特性，做成普通技→CANCEL→普通技的正常情況下不可能發生的連續攻擊；但如用COMMAND CANCEL把攻擊串連起來的話，指令將會複雜了很多。就以筆者的一些常用的例子來解釋一下吧。

就以坂崎獠為例：跳躍→空中重腳（D）（被擋格）→地上站立重拳（C）（被擋格）→極限流連舞拳（←↙↓↘→＋C，但因之前的站立重拳被擋格，所以極限流連舞拳不能生效，變成把之前的站立重拳CANCEL掉）→冰柱破（→＋C 中段攻擊）或下段重腳（↓＋D 下段攻擊）的二擇。另一例子：空中重腳（被擋格）→下段重腳（↓＋D）（被擋格）→極限流連舞拳（←↙↓↘→＋C用作CANCEL之前的下段重腳）→冰柱破（→＋C）以做成空中上段，地上下段，地上中段的3段連續攻擊。

看上去COMMAND CANCEL好像沒有什麼用處，但於一些大家也有相當LEVEL和對格鬥GAME有深厚認識的對戰中，這些普通技的多重、多段攻擊，可能是對手從未認識的，其於對戰中的幫助可能不少呢！

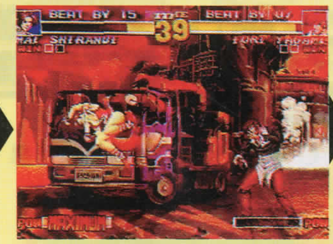
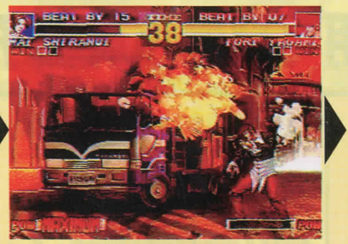
坂崎獠：使用COMMAND CANCEL的連續技


空中攻擊…


下段攻擊…


使用連舞拳取消之前的下段腳…


再加冰柱破做成令人無所適從的上、下、中三段連續技！


神奇的空中超必殺忍蜂！

其實，在《K.O.F.95》裏，有些新的系統或發現是還未提及的，好像無限連續技、空中超必殺技等都是有無限發揮潛能的技術，在對戰中也是很大幫助的，但現在就此打住吧，有機會再一起研究，下次見！

秘技工場

三級好料3　使用最後BOSS「DURAL」的方便秘技

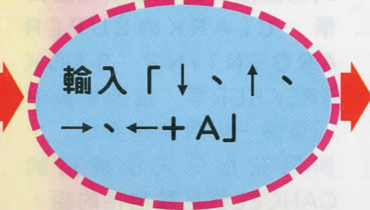
遊戲：VIRTUA FIGHTER 2
機種：SEGA SATURN

在 SEGA SATURN 的新遊戲《VIRTUA FIGHTER 2》之中，有着一個隱藏人物，那就是最終的 BOSS「DURAL」，她／他是個非常厲害的人物，因為可以用多個其他人物的招式，所以此人物是可用性非常高的，而且使用的方法亦非常簡單，但是使用的情是與《VIRTUA FIGHTER》有所不同的，在 1 PLAY MODE 的時候，玩者是要先爆機，之後在人物選擇畫面之中輸入秘技「↓、↑、→、←+A」，這樣，在以後的比賽之中，是可以使用這位厲害的人物；然而如果是在 2 PLAY MODE 的時候，便可以隨時在人物選擇畫面輸入以上的秘技而使用「DURAL」。

提供：馮浩然



■在人物選擇畫面輸入秘技。






■可以使用「DURAL」這非常厲害的人物了。

二級勁料2　非常實用的「TEST MODE」

遊戲：FINAL FIGHT 3
機種：超級任天堂

在這集新的《FINAL FIGHT 3》之中，除了有兩位新的人物之外，亦加入了一個非常「好用」的系統，那就是精采的「TEST MODE」了！在這「TEST MODE」之中，玩者可以有多種的選擇，包括可以隨時補充體力、PAUSE 之時可以刪除 PAUSE 的字樣、可以在任何時候也保持着 SUPER 的狀態等，是可以使玩者很容易的「打爆機」，不過，不要同時過量使用，否則，畫面便會有着一點的問題。而使用方法是想不到的簡單，只要大家在開機的時候，在 CAPCOM 的 LOGO 出現時，按着 SELECT 掣，再按 START 掣，TEST MODE 便會出現，這時，玩者便可以隨意的調校自喜歡的情況，基本上，各位可以視這個 TEST MODE 是一個不死 MODE，因為有了這個 TEST MODE 玩者是可以在不死的情況之下完成整個遊戲的。

提供：張逸文



■在 CAPCOM 的 LOGO 字出現的時候輸入秘技。

按着 SELECT 掣，再按 START 掣



■在 TEST MIODE 之中玩者可以任意調校喜歡的模式。

三級好料3　使用可惡的沒有樣子人物「魔念波」

遊戲：不要輸！魔劍道 2
機種：PLAY STATION

在遊戲《不要輸！魔劍道 2》之中，除了是魔劍道 1 號及魔劍保之外，其實是有另外一個人物是可以供各位使用的，他就是可惡的「魔念波」了！在遊戲之中，他是沒有參與戰鬥的，然而他也是有很高實力的，而使用這人物的最好之處是他是一個其他人物招式的人，而且他會以敵人的姿態出現，使用方法非常簡單，是在有「PRESS START」的 TITLE 畫面時快速輸入「R1、L1、○、□」，便可以使用這可惡的人物了！



■在這個畫面輸入秘技。





■這樣便可以使用魔念波了！



二級勁料2





新舊秘技大集合

遊戲：RIGE RACER REVOLUTION
機種：PLAY STATION

在最新的賽車遊戲《RIDGE RACER REVOLUTION》之中，由開始到尾也是可以玩的東西，真是十分的超值，而且也是一些說明書之中沒有介紹的玩法，現在就為大家一的介紹。



〈1〉 如果有玩過上次的《RIDGE RACER》的朋友相信也記得十分清楚，在《RIDGE RACER》之中亦是有很多秘技的，而當中的「MIRROR MODE」更是非常的精采，而且亦是十分難玩的，所以在這隻《RIDGE RACER REVOLUTION》之中是仍然可以使用的，方法是完全一樣的，便是在開始比賽的時候，將車掉頭，然後以100km／h或以上的速度衝向起點後的牆，如果成攻的話，玩者便可以在MIRROR MODE賽道之上飛馳，當然，如果失敗的話，便會撞向牆，但是在這裏要說明一點，要成功的做到這個秘技，便一定要在未到達大廈之前掉頭，否則這個秘技便算失敗。


■在開始的時候依舊向前衝。


■在未到達大廈前之前掉頭。



■以100km／h或以上的速度衝向起點後的牆。


■成功進入了MIRROR MODE。

四級碎料4

〈2〉 第二個秘是在TITLE畫面時移動那燈光，而且還可以調校燈光的強弱，是一個非常有趣的秘技。而使用的方法亦是十分簡單，只要在TITLE畫面上按緊「L1和L2」或「R1和R2」，然後再按口掣便是將燈光放大；而按×掣便是將燈光收暗；而按十字掣便可以將燈光的位置移動。



■在TITLE畫面輸入秘技——按緊「L1和L2」或「R1和R2」。



■再按口掣便是將燈光放大。



■再按×掣便是將燈光收暗。



■再按十字掣便可以將燈光的位置移動。

四級碎料4

〈3〉 在選擇和開始遊戲的畫面之上，亦是有遊戲可以玩的，那就是右下方的那輛車子了！只要大家在這時候按動手掣上的「L1或R1」掣，便可以隨意的將車子左右的旋轉；而如果是按「L2或R2」掣的話，便可以令那輛車子的前輪轉動。



■在這個畫面輸入秘技。



■按「L1或R1」掣可以隨意將車子左右的旋轉。



■按「L2或R2」掣可以令車子的前輪轉動。

四級碎料4

〈4〉不止是那輛小小的車子，就連在車選擇畫面以及賽道選擇時的車子及賽道也是可以左右上下的轉動的，而且方亦是十分的簡單，只要玩者在進入了以上兩個畫面時，按動手掣上的「L1或R1」掣，便可以隨意的將車子及賽道左右的旋轉；而如果是按「L2或R2」掣的話，便可以令那輛車子的前輪轉動；而且，按動十字掣的話，更可以使車子上下轉動呢！



■在這兩個畫面使用秘技。



■車和賽道也能左右轉動。



■賽車的車輪可以左右轉動。



■車和賽道也能上下轉動。

三級好料3 使用 GAIA 和 SHO

遊戲：鬥神傳 S
機種：SEGA SATURN

在 SS 的新遊戲《鬥神伝 S》之中，玩者到最後要對付的敵人之中，有兩位是可以輕易用到的，他們就是 GAIA 和 SHO 了。此二人的攻擊力是何等的強，大相信對過他們的朋友一定會十分清楚，而要使用他們的方法便一點也不簡單，便是要先爆機，而且是要不 CONTINUE 的爆機，這樣，在以後的遊戲之中，玩者便可以使用這兩位攻擊力大，而且身手敏捷的人物。



■在沒有 CONTINUE 的情況下爆機後，便可以使用 GAIA 及 SHO 了。


■ GAIA 的勇姿。


■ SHO 的勇姿。

三級好料3 使用隱藏人物「魔劍道1號」、「魔劍保」的簡易秘技

遊戲：不要輸！魔劍道 2　**機種：PLAY STATION**

相信玩貫格鬥遊戲的各位一定很清楚在現時的格鬥遊戲之中，所有出場的人物也是可以使用的，只是方法的問題，而在 PLAY STATION 的遊戲《不要輸！魔劍道 2》之中，情況也是一樣的，在遊戲之中，大家敵人是包括了前作的主角魔劍道 1 號和最後的 BOSS 魔劍保的，所以，這兩位人物也成為了這次秘技的主角了！大家只要在有「PRESS START」的 TITLE 畫面時快速輸入「R1、L1、○、△」，如成攻的話，會聽到叫聲，之後，便可以使用魔劍道 1 號了；而如果要用大BOSS魔劍保的話，便要在有「PRESS START」的 TITLE 畫面時快速輸入「R1、L1、○、×」，這樣便可以使用魔劍保了。



■在這個畫面輸入秘技。

快速輸入「R1、L1、○、△」



■這樣便可以使用魔劍道 1 號了！



快速輸入「R1、L1、○、×」



■這樣便可以使用大 BOSS 魔劍保了！



LAYER SECTION（S.S.）

8 CREDIT秘技

在標題畫面中同時按L＋R＋←＋C＋START，於進入戲後便有8個CREDIT之多。

VIRTUA VOLLEYBALL（S.S.）

PATTERN TEST

在模式選擇畫面中，順序按X3次、Y8次及Z11次，再選TECHNCAL TIME便能看到選手的陣式。

即看STAFF ROLL

在模式選擇畫面中，順序輸入X5次、Y14次及Z4次後，再選擇PLAYING MANUAL便能看到STAFF ROLLING。

全女班球隊

於模式選擇畫面中，順序輸入X7次，Y1次及Z12次後進入遊戲，之後球便會全部變成女性。

觀看女性球員

在模式選擇畫面中，順序輸入X13次、Y15次及Z20次，之後選VOLLEY BALL GUIDE便可看到女性球員，而在按B或C後便會活動。

LAST GLADIATORS（S.S.）

觀看STAFF ROLL

在標題畫面順序輸入C、B、A、A、B、C、Y、Z、X、↓、↓、START，之後便可看到工作人員的名單。

SOUND TEST

於標題畫面中，順序輸入X、X、Y、Y、Z、Z、A、A、B、B、C、C、START，之後選←或→選曲。

選用隱藏機種

查實在遊戲中是有一台隱藏波子機的，於標題畫面中順序輸入X、Y、Z、X、Y、Z、C、B、A、↑、↓、START後便能選用一台叫「STAFF BALL」的波子機。

強制完結比賽

在比賽開始時按START暫停遊戲，之後在MANUAL畫面同時按X+Y+Z+START來解除PAUSE，之後畫面便會變成LOAD碟畫面，而之後比賽便會強制完結，至於賽果則會隨機選出勝利隊伍。

BLUE SEED（S.S.）

取得古怪道具

在進入遊戲的第九章後，先進入國土管理室的五樓。之後在看見浴室後記著不要進入，於是在返回後便會看見隱藏的食堂。在開門後進入，之後在食堂盡頭便會遇見小梅及櫻，在與二人對話後便會得到紅葉的內褲，而此道具如給草薙使用的話便會名增加防禦力及防擊力各一點。

魔法騎士 RAYEARTH（S.S.）

消除MANUAL畫面的文字

MANUAL畫面的背景圖是隨機出現不同款式的，但同時因有文字踩上而看不清楚，至於解救方法便是同時按A+X令文字消失，讓玩者看過夠。

水滸演武（S.S.）

與隱藏對手對戰

以SPECCIAL MODE的LEVEL 4以上難度進行遊戲，如不用續版一隻打到林沖，隱藏人物呼延灼便會出現及與玩者對戰。

輝水晶傳說（S.S.）

體力回復指令

在遊戲中按START暫停遊戲，之後順序按↓、R、↑、L、X、A、Y、B、Z、C、→、←、START，當再進入遊戲時體力計便會回復全滿狀態。

無敵指令

於遊戲中PAUSE，之後順序輸入↑、Y、←、A、↓、B、→、C、START後再進入遊戲，人物便會變成無敵。至於如果再輸入同樣指令便能解除無敵。

0體力作戰

在遊戲中途按START PAUSE，然後順序輸入L、A、R、C、B、START，之後人物體力便會突然變成零，不過你能以此條件作戰嗎？

SUPER STAR WARS（SFC）

人海戰術99隻

在標題畫面中，順序輸入X、X、B、A、Y，之後在進入遊戲後人數便有99隻之多，即使如何也能抗戰到底吧。

7次續版

於標題畫面中，順序按A、B、A、Y、A、X後進入遊戲，成功的話便可有7次續版機會。

無限大彈

在標題畫面中，順序輸入B、X、B、X、B、X、B、B、B、Y，在進入遊戲後便會有數量無限的大彈。

選用所有人物

在標題畫面中，順序輸入X、X、Y、Y、Y、X，成功後便能選用所有人物進行遊戲。

首都高BATTLE'94（SFC）

EXPERT MODE

在輸入名字時，選右下的一台「GT-R」及輸入「EXPERT」作名字，之後在進入故事模式時便會成為難度最高的EXPERT MODE。

轉用其他車輛

以故事模式進入遊戲，並在坂東商會中與女店員談話，之後控制器2輸入↑+START，控制器1輸入↓+B，於是玩者在與坂東談話後便能轉乘任何一台喜歡的車輛。

NIGHT STRIKER（P.S.）

高速MODE

在標題畫面中，順序輸入↑、↑、←、←、←、↓、↓、←、△+START後進行遊戲，成功後自機便會以兩倍速前進。

選版指令

在標題畫面中，順序輸入↑、↑、→、→、↓、↓、←、□+START，成功後便可選擇任何版面進入遊戲。

SCORE ATTACK MODE

於標題畫面中，順序輸入↑、↑、→、→、↓、↓、←、X+START，之後便會進入以取得最高分數為目標的STAGE X。

真正的最終首領

遊戲中如沒有續版進入STAGE S，那麼真正的最終首領便會出現。

3次元格鬥BALLS（SFC）

使用最終首領

以單打於淘汰賽勝出後，只要一直緊按按鈕，不一會後自己的人物便會變成最終首領的樣子，並可以此形態進行遊戲。

惡魔小子（SFC）

3個不同的ENDING

於遊戲完結後，只要分數分別於1990以下、3990以下及4000以下均會有不同的ENDING畫面。

惡魔小子2（SFC）

選版進行遊戲

先接上1P及2P的控制器，之後在標題畫面中兩面也同時緊按著SELECT，之後2P的按掣器分別按A、B、X、Y便能進入不同的版面進行遊戲。而A是STAGE 2、B是STAGE 3、X是STAGE 5、Y是STAGE 4。

美少女戰士 ANOTHER STORY（SFC）

以LEVEL 16開GAME

在標題畫面中，同時按X+START開始遊戲，成功後人物一出場LEVEL便有16之高。

魔獸王（SFC）

選關秘技

在標題畫面中連按15次SELECT，之後在進入OPTION畫面後便可選擇以任何版面進行遊戲。

超級亞士達戰機（SFC）

手動RESET

遊戲中同時按L+R+START+SELECT。

無敵+選版

先等待示範畫面出現，之後按主機的RESET鈕5次，跟著同時緊按L+R+START，並連按SELECT 8次，最後按SELECT進入OPTION畫面選版便OK。

THE LION KING （SFC）

無敵及選關秘技

在OPTION畫面順序輸入B、A、R、R、Y後，畫面便會出現追加的設定項目出現。而將「INVUL」轉為ON後便會無敵，至於「LEVEL」便是選用任何一關開始遊戲。

美女與野獸 （SFC）

即時過版

在進入遊戲後，先按START暫停遊戲，之後順序輸入←、Y、L、↓，之後在解除PAUSE後同時按L+SELECT，成功的話便會立刻過版。

動物武亂傳 （SFC）

使用最終首領

在標題畫面中，順序輸入X、A、B、A+←+A，成功後便可使用最終首領進行遊戲。

WINNING POST （SFC）

改變秘書的衣著

在勝出凱旋門賞後，於下一年七月使用秘書指令，於是秘書便會穿着泳衣出場，而在八月便會以浴衣出現。

WINNING POST II （SFC）

騎師出場

當玩者的馬敗陣後，於宣布畫面中連按A鈕，之後騎師便會出場。

魔力小馬 （SFC）

選版秘技

在OPTION畫面中，在2P的控制器同時輸入↓+L+A+SELECT，成功後畫面便會有數字出現，之後再按SELECT選版。

對戰模式

在第2、4、5、7、8版中，當敵人出現時，同時按1P的L及2P的X+Y+L+SELECT，之後2P便可控制敵方人物。

能量回復

在成功輸入「對戰指令」後，只要同時按1P的L及2P的R，1P的人物便會完全回復所有能源。

宇宙騎士 （SFC）

使用超進化騎士對戰

在MANUAL畫面中，順序輸入A、L、R、X、Y，並選擇二人對戰模式，之後在人物選擇分別選布烈圖及艾比，並且同時按SELECT+START決定。

相同人物對戰

在人物選擇時先選同一人物，之後同時按L+R決定及按B進入遊戲。

網球嬌娃 （SFC）

超級對戰密碼

在爆機後的ENDING中等一分鐘，之後便會出現與藤堂對戰的密碼。

奇奇怪界 （PC）

9隻指令

在標題畫面中，1P的控制器順序輸入↑、←、↓、→、↑、→、↓、←，之後同時按1P及2P的SELECT10次。

保存道具續版

在標題畫面中同時按↑+RUN進入遊戲，成功後在續版後亦能保存先前的道具。

奇奇怪界 謎之黑披風 （SFC）

選版指令

在人物選擇畫面中緊按X+Y，之後輸入A、A、A、A、B、B、B、B、A、B、A、B、A、B、A、B、A、B，成功後便能選版進入遊戲。

奇奇怪界 月夜草子 （SFC）

ENDING密碼

在開機時密碼輸入「たけとり」便能立刻看見ENDING畫面。

娛樂金魚眼 （SFC）

SOUND TEST

在MODE SELECT畫面中順序輸入↑、↓、←、→、SELECT、SELECT，成功後會聽到華美子的叫聲，之後便能聽到遊戲中的各種聲音。

迷你遊戲（1）

開啟電源後，在標題畫面前順序輸入↑、→、↓、←、↑、X、B、之後在預習模式的「一年國語」便會有問答比賽、「2年體育」便會有射籠鬥玩。

迷你遊戲（2）

開啟電源後，在標題畫面前順序輸入↑、→、↓、←、↑、X、X，之後在預習模式中，如選擇「2年數學」便會有砌圖遊戲。緊按L+R選「2年數學」便會有另一個砌圖遊戲選擇。

ENDING的快速字幕處理

在完成遊戲後，在畢業証書的畫面緊按↑+B+X+Y，之後在ENDING時按START來PAUSE，跟著按A+X便能將字幕消除。

另一個ENDING

在完成遊戲後，於畢業証書的畫面緊按L+R+SELECT便會有另一版本的ENDING出現。

隱藏按鈕配置

在開啟電源後，於標題畫面出現前緊按L+R+SELECT，之後再順序輸入↑、←、↓、→、↑、←、↓、→、↑、←、↓、→、↑、B、X、B。跟著在一年生開始時觀看按鈕配置，之後再順序輸入SELECT、R+SELECT、L+SELECT，於是玩者便可看到隱藏的按鈕配置。

豪血寺一族 （MD）

使用青年阿種

在選用故事模式後，於選擇阿種時同時按↑+B+START，之後再按START決定，成功後便能使用青年的阿種進行遊戲。

豪血寺一族 （SFC）

使用年青阿種對戰

在標題畫面中在「VS MODE」一項中緊按A+B+Y+START進入，並於選擇人物時在阿種的一格緊按L+R，跟著輸入A+B+X+Y便可使用年青阿種對戰。

電精 （SFC）

超必殺技

當人物的能源計低下及閃紅光時，只要緊按按鈕及順序輸入↑、↓、→，之後放開Y鈕便會使用超必殺技，而此秘技於所有人物也通用的。

人物轉色

在途中加入遊戲及於續版時，只要緊按L+R來決定便會有另一顏色的人物出現。

選版秘技

在選擇人物時，於2P的控制器緊按A+B+X+Y+L+R+方向桿任何一個方向，之後在示範畫面後放開所有按鈕，跟著按→是STAGE 2，↓是STAGE 3、←是STAGE 4而↑是最終STAGE。

無限時間

在標題畫面中順序輸入L、R、→、→、←、←，跟著緊按L+R進入遊戲便能選版。

COTTON （PC）

選玩STAGE 4後的關數

於OPTION畫面中，在「EXIT」中順序輸入↓、II、II、←、|、→、SELECT，成功後便能選用STAGE 4的任何一版開始遊戲。

SPECIAL BONUS

在BOUNS STAGE中取得湯吞便可TIME UP。

COTTON 100% （SFC）

操作人物表情

在標題畫面中，分別按L是閉合左眼、R是閉合右眼、X是口部半開、Y是完全合上嘴巴。

特別模式

在標題畫面中順序輸入↑、X、↓、B、←、Y、→、A、L、R，在聽到一聲響後便告成功，而在每STAGE間的示範畫面間按↑、↓或Y便能決定。

增加大彈

在標題畫面中按SELECT，可令大彈增加到9個之多。

選版指令

於魔法選擇時，順序輸入↑、↓、←、→、↑、↓、←、→、B、A便可選用任何一版開始遊戲。

魂斗羅 （SFC）

選版指令

在標題畫面中，輸入↓、↙、←+START便能選擇任何一版進入遊戲。

人數30人

在標題畫面中，如輸入↓、↘、→+START，在一特別聲響及慘叫後便告成功，而開始遊戲時，隻數便會有30之多。

SOUND TEST

在標題畫面中，按著↘及連按X便會有SOUND TEST MODE。

同時持有兩種武器

先接上連射控制器才開始遊戲，之後人物便會手持兩種武器，而同時按Y連射及按X便能令兩手武器同時發射。

KAT'S RUN （SFC）

在標題畫面中，同時緊按A+B+X+Y+START進入遊戲，在人物選擇時便可使用隱藏人物「葉月沙夜子」及「傳說之野貓」進行遊戲。

新GAME時間表

● PLAYSTATION

12月發售遊戲

8日	スノーマン	雪人	GAGA	5800日圓	ETC
8日	将棋　女流名人位機	將棋　女流名人位戰	SETA	8500日圓	TAB
	オセロワールド　II　夢と未知への挑戦	蘋果棋II　夢と未知的挑戰	TSUKUTA ORIGINAL	5800日圓	TAB
15日	クラツック　ロード	CLASSIC ROAD	VICTOR	5800日圓	SLG
15日	爆笑!!オール吉本クイズ王決定戦 DX	爆笑!!吉本問題王決定戰 DX	吉本興業	5800日圓	ETC
15日	ストツート　ファイター　ZERO	少年街霸	CAPCOM	6800日圓	FIG
	祇園花	祇園花	日本物產	5800日圓	ETC
	鉄道王 '96～いくゼ億万長者!!～	鐵道王 '96～去吧　億萬長者!!～	ATLUS	5800日圓	SLG
	ガンバード	GUNBIRD	ATLUS	5800日圓	STG
22日	テーマバーク	主題公園	EA VICTOR	5800日圓	SLG
	キリーク・ザ・ブラッド2	KILEAK THE BLOOD 2	SONY MUSIC	5800日圓	AVG
	東京ダンジョン	東京 DUNGEON	角川書店	6800日圓	RPG
	ちびまる子ちゃん	圓子大寶貝	TAKARA	價格未定	ETC
	PD ウルトラマンインベーダー	PD 超人侵略者	BANDAI	4800日圓	STG
22日	メタモル　パニック　DOKIDOKI　妖魔バスターズ	妖魔 BLASTER	FAMILY SOFT	5800日圓	AVG
	ザ・ファイヤー　メン2　ピート＆ダニー	THE FIREMAN 2	HUMAN	5800日圓	ACT
	NBA　パワーダンカーズ	NBA　POWER　DUNKERS	KONAMI	價格未定	SPT
29日	HORNEDOWL	HORNEDOWL	SONY COMPUTER	價格未定	STG
	エコエコアザラク	暗黑巫師	POLYGRAM	5800日圓	ETC
	でろーんデロデロ	DELOON	TECMO	價格未定	PUZ
	HORNEDOWL 限定セット	HORNEDOWL　限定套裝	SONY COMPUTER	7800日圓	STG
	鬥神伝2	鬥神傳2	TAKARA	5800日圓	FIG
29日	通天閣	通天閣	SMC	5800日圓	STG
	ウイニングポスト　EX	WINNING POST EX	光榮	6800日圓	SPT
上旬	ミラクルワールド	MIRICLE WORLD	VISIT	5800日圓	RPG
中旬	土器王紀	土器王紀	BANPRESTO	5800日圓	AVG
	NINKU－忍空－	NINKU－忍空－	TOMY	5800日圓	ETC
	超兄貴～究極無敵最強男～	超兄貴～究極無敵最強男～	NCS	5800日圓	STG
	ニチブツアーケードクラシックス	日本物產街機經典集	日本物產	4980日圓	ETC
	アルナムの牙～獣族十二神従伝説～	亞娜姆之牙	RIGHT STUFF	3980日圓	RPG
下旬	Wizard's Hormany	Wizard's Hormany	ARC SYSTEM WORKS	4900日圓	SLG
	四柱推命ピタグラフ	四柱推命	DATAM POLYSTAR	5800日圓	ETC
12月	CARNAGD HEART	CARNAGE HEART	ARTDINK	價格未定	SLG
	カオス・コントロール	CHAOS CONTRAL	VIRGIN　INTERACTIVE	價格未定	STG
	アジャイルウォーリア	空中戰士	VIRGIN INTERACTIVE	5800日圓	STG
	うえるかむはうす	WELCOME HOUSE	GUST	價格未定	AVG
12月	占都物語～その I～	占都物語～第 I 集～	東北新社	5800日圓	SLG
	STAHLFEDER～鉄甲飛空団～	STAHLFEDER～鐵甲飛空團～	SANTOS	5800日圓	STG
	幻想水滸伝	幻想水滸傳	KONAMI	6800日圓	SLG

95年發售遊戲

95冬	ヴァンパイア	VAMPIRE	CAPCOM	5800日圓	FIG
	ストリートファイター ZERO	少年街霸	CAPCOM	價格未定	FIG
95冬	バイオハザード	BIOHAZARD	CAPCOM	價格未定	ETC

96年1月發售遊戲

1日	ナムコマージャンスパローガーデン	NAMCO 麻雀	NAMCO	5800日圓	ACT
13日	水滸演武	水滸演武	DATAEAST	5800日圓	FIG
	マジカルドロップ	魔法糖	DATAEAST	5800日圓	ACT
13日	フローティング　ランナ～7つの水晶の物語～(暫名)	FLOATING　RUNNER ～7水晶物語～	XING	5800日圓	RPG
	ハイオクタン	HI-OLTANE	EA VICTOR	5800日圓	RAC
	厄 (YAKU) ～友情談疑	厄～友情談疑	IDEA FACTORY	5800日圓	ETC
	闘牌伝アカギ	鬥牌傳	MICRONET	4980日圓	TAB
19日	古典詰碁　四神の巻	古典圍棋　四神之卷	VAP	5800日圓	TAB
	対決みるーず(メルヘンランド)	(未定)	OCKTAGO	5800日圓	ETC
26日	DESCENT	DESCENT	SOFT BANK	6400日圓	STG
	アドヴァンスドヴァリアブルジオ	ADVANCED V. G	TGL	6800日圓	FIG
	レッスルマニア・ジ・アーケードゲーム	WRESTACMANIA THE ARCADE GAME	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	SPT
	NBA JAM トーナメントエディション	NBA JAM TOURNAMENT EDITION	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	SPT
26日	サイベリア	西伯利亞	INTER PLAY	5800日圓	RPG
	ロードランナー(レジェンドリターンズ)	ROAD RUNNER	ハトラ	5800日圓	ACT
	DEATH MASK	DEATH MASK	BANTHA INTERNATIONAL 電腦工場	7800日圓	ACT
1月	ぱいるあっぷ・まーち	PILE UP MARCH	PROCEED UNI	5800日圓	SLG
	ザ・心理ゲーム	THE 心理 GAME	VISIT	7800日圓	ETC
	松方弘樹のワールドフィッツソグ	松方弘樹之 WORLD FISHING	B. P. S	價格未定	ETC
	グリルロジック	GRILL LOGIC	翔泳社	2900日圓	PUZ
	SIDEWINDER	SIDEWINDER	ASMIK	5800日圓	STG
	TIZ～Tokyo Insect Zoo～	TIZ～Tokyo Insect Zoo～	GENERAL	價格未定	ETC
	ライフスケイプ～生命40億年はるかな旅～無限生機		MEDIA QUEST	價格未定	ETC
	第4次スーパーロボット大戦 S	第4次超級機械人大戰 S	BANPRESTO	6800日圓	STG
1月	ROBO・PIT	ROBO・PIT	ALTRON	價格未定	ACT
	ダブルドラゴン	DOUBLE DRAGON	URBAN BRAND	5800日圓	ACT

96年2月發售遊戲

23日	ディスクワールド	DISC WORLD	ENTERTAINMENT	5800日圓	AVG
23日	ドリフトキング　土屋圭市＆坂東正明首都高バトル	DRIFT KING 土屋圭市＆坂東正明首都高 BATTLE	BPS	價格未定	RAC
	アメリカ横断ウルトラクイズ	美國橫斷超級問題	VICTOR	5800日圓	ETC
上旬	サラブッド達の栄冠	純種馬之榮冠	ISLAND CREATION	5800日圓	ACT
中旬	日本の倶楽部	日本之俱樂部	ZOOMICS	價格未定	ETC
中旬	CRITICOM(クリティコム)	CRITICOM	BIG 東海	5800日圓	ATC
2月	ZORK I(ゾーク・ワン)	ZORK I	翔泳社	5800日圓	AVG
	ベルデセルバ戦記～翼の勲章～	翼之勳章	SONY COMPUTER	價格未定	SLG
	RETURN TO ZORK	RETURN TO ZORK	BANDAI VISION	6800日圓	STG
	Defcon 5	Defcon 5	MULTI SOFT	5800日圓	ACT
	ヴォルケンカラッツァー－審判の塔－	審判之塔	ASMIK	5800日圓	SLG
	太閣立志伝II	太閣立志傳II	光榮	價格未定	S.RPG
	フェーダ・リメイク！～エンブレム・オブ・ジャスティス～	FEDA REMAKE！	YANOMAN	6300日圓	RPG
	刻命館	刻命館	TECMO	6800日圓	SLG
	ブラッド・ファクトリー	BLOOD FACTORY	INTERPLAY	5800日圓	SLG
	宇宙豪商伝　爆烈商人(あきんど)	宇宙豪商傳	アステックトゥーワン	5800日圓	RPG
	ハイパークレイジークライマー(暫名)	超級瘋狂爬樓(暫名)	日本物產	5800日圓	ACT
2月	アロン・イン・ザ・ダーク 2	ALONE IN THE DARK	EA VICTOR	5800日圓	AVG
	蜃気楼回廊	蜃氣樓回廊	PLAY STAGE	5800日圓	AVG
	PGA TOUR '96	PGA TOUR '96	EA VICTOR	5800日圓	SPT
	囲碁 PS(暫名)	圍棋 PS(暫名)	ASCII	6800日圓	TAB
	HARO ROCK CAB	HARO ROCK CAB	ASMIK	5800日圓	ACT
	全日本 GT 選手権改	全日本 GT 選手權改	KANEKO	5800日圓	RAC
	ブロキッズ	方塊小子	ATHENA	5800日圓	PUZ
	ソング　オブ　サイアス	RING OF SIAS	ATHENA	6800日圓	RPG
	ワールド　カップゴルコ(暫名)	WORLD CUP GOLF	COCONUT JAPAN	價格未定	SPT

96年3月發售遊戲

15日	信長疾風記	信長疾風記	BPS	價格未定	SLG
22日	放課後(暫名)	放課後(暫名)	BPS	價格未定	SLG
25日	クロックワークス	CLOCK WORKS	德間書店	5800日圓	A.PZG
29日	JTCC 全日本ツーリシグカー選手権(暫名)	JTCC 全日本旅遊車選手權	BPS	價格未定	RAC
下旬	パチパチサーガ	賭博勇者	TEN 研究所	價格未定	ETC
3月	デットヒートロード(暫名)	DEAD HEAT ROAD(暫名)	日本物產	5800日圓	RAC
	鉄拳2(暫名)	鐵拳2(暫名)	NAMCO	價格未定	FIG
	美少女戦士セーラーム Supers	美少女戰士 SUPERS	ANGEL	價格未定	FIG
	マクロス　デゾタル　ミッション　VF-X(暫名)	超時空要塞 DIGITAL MISSION　VF-X(暫名)	BANDAI VISION	6800日圓	STG
	CREATURE SHOCK	CREATURE SHOCK	DATA EAST	6800日圓	A.STG
	ネオ・ブラネット	NEO・PLANET	MAP JAPAN	價格未定	SL.G
	C1 CIRCUIT	C1 CIRCUIT	IMPACTS	5800日圓	RAC
	マッハ Go Go Go！	賽車小英豪	TOMY	5800日圓	RCG
	ノバストーム	NOBA STROM	VICTOR ENTERTAINMENT	價格未定	SLG
	出世麻雀　大接待	出世麻雀　大接待	KING RECORD	5800日圓	TAB
3月	あすか 120% スペシャル BRUNING Fest	ASUKA 120% SPECIAL BURNING Fest	FAMILY SOFT	5800日圓	FIG
	ロードラッシュ	ROAD RUSH	EA VICTOR	5800日圓	RAC
	キャプテン　翼 J(暫名)	足球小將 J	BANDAI	6800日圓	SPT
	CG 昔話 じいえん 2度びっくり!!	CG 昔話	IDEA FACTORY	5800日圓	ETC
	デッド　ヒート　ロード(暫名)	DEAD HEAT ROAD(暫名)	日本物產	5800日圓	RAC
	X-COM　ENEMY　UNKNOWN(暫名)	X-COM　ENEMY　UNKNOWN(暫名)	SPECTROUM HOLLOWBITE JAPAN	5800日圓	ETC
	バーチャル　飛龍の拳	VIRTUAL・飛龍之拳	CULTURE BRAIN	5800日圓	FIG
	サーキットビート	CIRCUIT BIT	PRISM ARTS	5800日圓	RAC

日期	日文名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
	ウルフファング	WOLF FUNG	VICTOR	5800日圓	SPT

95年4月以後發售遊戲

日期	日文名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
4月	マウスケのオジャマザ ワールド	(未定)	DATA EAST	價格未定	ETC
5月	テンション(暫名)	TENSION(暫名)	VAP	5800日圓	RPG
6月	恐怖新聞	恐怖新聞	YUTAKA	價格未定	AVG
7月	謎王	謎王	BANDAI VISUAL	價格未定	ETC
10月	爆走兄弟レッ&ゴー PS版	爆走兄弟	BPS	價格未定	RAC

96年發售遊戲

日期	日文名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
96春	チョロQ	Q版賽車	TAKARA	價格未定	RAC
	英語の鉄人センター	英語之鐵人 CENTRE	SONY COMPUTER	價格未定	RAC
	コブラ・ザ・サイコガン	哥布拉 魔幻槍	TAKARA	價格未定	ETC
	卒業～クロスワールド(暫名)	卒業～CROSSWORLD(暫名)	SOFIX	價格未定	ASLG
	それゆけXココロジー	X心理學	POLYGRAM	價格未定	ETC
	PAL－神犬伝説－	PAL－神犬傳説－	東北新社	價格未定	RPG
	すらいムしよう!(暫名)	模擬史萊姆!	東北新社	價格未定	SLG
	がんばれゴエモン宇宙海賊アコギング	大盜五佑衛門大戰宇宙海盜	KONAMI	價格未定	ACT
	東京 SHADOW	東京 SHADOW	TAITO	價格未定	ETC
	ゲッPロボ	Get P 機械人	YUMEDIA	5800	FIG
	ジャンピングフラッシュ2 アロハ男爵大弱りの巻(暫名)	JUMPING FLASH 2(暫名)	SONY COMPUTER	價格未定	ACT
	トランスポートタイクーン	TRANSPORT TYCOON	伊藤忠	價格未定	SLG
	ヒロイン・ドリーム	女主角之夢	MAP JAPAN	價格未定	SLG
	アルナムの翼～焼塵の空の彼方へ～	亞娜姆之翼	RIGHT STUFF	價格未定	RPG
	究極の倉庫番	究極之倉庫番	伊藤忠	價格未定	PUZ
	NOEL(暫名)	NOEL(暫名)	PIONEE LDC	價格未定	ETC
	パズルボブル2	PUZZLE BUBBLE 2	TAITO	價格未定	A. PZG
	キュイーン	QUIN	MEDIA ENTERTAINMENT	5800日圓	STG
	世界地図の読み方 '96(暫名)	世界地圖之閱讀法 '96	SONY COMPUTER	價格未定	ETC
	がんばれ森川君2号	加油森川君2號	SONY COMPUTER	5800日圓	ETC
	ポポロクロイス物語	波洛古羅斯物語	SONY COMPUTER	6000日圓	RPG
	レッドプラズム(暫名)	RED PRISUM	SONY COMPUTER	價格未定	STG
	エンジェルグラフィティ～あなたへのプロフィール～	ANGEL GRAFFITI	COCONUT JAPAN	價格未定	SLG
	キングアンドクラウン(暫名)	KING AND CROWN	NEXUS INTERACT	價格未定	RPG
	レイクマスター(暫名)	LEG MASTER	NEXUS INTERACT	價格未定	SPT
	レイ・トレーサー	RAY TRACER	TAITO	5800日圓	RAC
	実況チャンピオンレスラー	實況冠軍摔角手	TAITO	5800日圓	SPT
	怪獣戦記	怪獸戰記	PRODUCE	價格未定	RPG
	アナッチャー	SNATCHER	KONAMI	5800日圓	AVG
	ポリスノーツ	POLICE NUTS	KONAMI	價格未定	AVG
	ホタル(暫名)	HOTARU	PIONEER LCD	價格未定	RPG
96春	矢追純一極秘プロジェクト UFOを追え	矢追純一極秘 PROJECT 追尋 UFO	日本クラリービジネス	7500日圓	ETC
	デザエモン(暫名)	設計衛門(暫名)	ATHENA	價格未定	ETC
	必殺パチンコステーション	必殺彈珠機 STATION	SUN SOFT	6800日圓	ETC
96夏	Top Gun	Top Gun	SPECTROUM HOLLOWBITE JAPAN	價格未定	STG
96夏	BELTLOGGER 9	BELTLOGGER	元氣	價格未定	SPT
96年	Super 301 S.Q.(暫名)	Super 301 S. Q.(暫名)	日本物產	價格未定	STG
	APACHEアパッチ(暫名)	APACHE(暫名)	GUST	價格未定	STG
	メール・プラーナ	MARU PURANA	GUST	價格未定	STG
	火竜娘－柳判官－(男性版)	火龍娘－柳判官－(男性版)	GUST	價格未定	AVG
	プリンセスメーカー3	美少女夢工場3	SONY COMPUTER	價格未定	STG
	ホームドクター(暫名)	家庭醫生(暫名)	SUCCESS	價格未定	ETC
	ファミリーゲームス～アテナの家庭盤～(暫名)	家庭遊戲～雅典娜之家庭盤～(暫名)	ATHENA	5800日圓	ETC
	LIPROS	LIPROS	VISUAL ARTIST OFFICE	價格未定	A. AVG
	ツインビーミラクル～不思議なベルの大陸～	兵蜂夢幻～不可思議的小鐘大陸～	KONAMI	價格未定	RPG
	シーバスフィッツソグ	SEABUS FISHING	VICTOR	價格未定	SPT
	火竜娘－高悠環－(女性版)	火龍娘－高悠環－(女性版)	GUST	價格未定	AVG
	TURF HERO(暫名)	TURF HERO(暫名)	TECMO	價格未定	STG
	MONSTER FARM(暫名)	MONSTER FARM(暫名)	TECMO	價格未定	STG
	パチンコ倶楽部	彈珠機俱樂部	ISC	價格未定	ETC
	クーロンズ・ゲート	九龍風水傳	SONY MUSIC	價格未定	RPG
	DX 人生ゲーム(暫名)	DX 人生遊戲(暫名)	TAKARA	價格未定	ETC
	サクセスストーリー	成功故事	ALTRON	價格未定	STG
	いからしみきおの スカイゴルケット	SKY CORRUGATED	JOLTAN	價格未定	ACT
	ハイパーツアー	HYPER TOUR	3D	價格未定	ACT
	タイブレーク	TIE BREAK	BADE	價格未定	SPT
	ゼロ ヨンチャンプ PLUS(暫名)	ZERO 4 CHAMP PLUS	MEDIA LINK	價格未定	RAC
	TEAM 47 GOMAN	TEAM 47 GOMAN	COCONUT JAPAN	價格未定	FIG
	SUPER CASINO SPECIAL	SUPER CASINO SPECIAL	COCONUT JAPAN	價格未定	TAB
	モトクロス(暫名)	MOTO CROSS	COCONUT JAPAN	價格未定	RAC
	ナムコミュージアム Vol. 2	NAMCO 博物館 Vol. 2	NAMCO	5800日圓	ETC
	悪魔城ドラキュラ X～月下の夜想曲～	惡魔城 X	KOWAMI	價格未定	ACT
96年	フィッシュ・アイズ	FISHING EYES	PACK IN VIDEO	價格未定	SPT
	天地無用!(暫名)	天地無用!(暫名)	XING	價格未定	SPT

發售日未定遊戲

日文名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
時空探偵 DD～幻のローレライ～	時空偵探 DD～幻之 LORELEI～	ASCII	6800日圓	AVG
押忍 空手部 PS 版	押忍 空手部 PS 版	CULTURE BRAIN	價格未定	FIG
レボリューション X(暫名)	REVOLUTION X	ACCLAIM JAPAN	價格未定	STG
エイリアン トリロジー	ALIEN TRILOGY	ACCLAIM JAPAN	價格未定	ETC
Extreme Power(暫名)	Extreme Power(暫名)	PROFIRE	價格未定	STG
エキスパート(暫名)	EXPERT(暫名)	日本物產	5800日圓	STG
アイドル雀士スーチーパイII(暫名)	美少女雀士II(暫名)	JALECO	價格未定	ETC
RPG ツクール(暫名)	RPG 製作室(暫名)	ASCII	價格未定	ETC
トワイラ イトシンドローム	TWILIGHQ SYN-DROME	HUMAN	價格未定	AVG
ハイパー囲碁	HYPER 圍棋	AKC	價格未定	ETC
メルティランサー	MELO TELANCER	BLAZE	價格未定	SLG
BOUNTY ARMS	BOUNTY ARMS	DATAWEST	6800日圓	ACT
Super Racer(暫名)	Super Racer(暫名)	BD	價格未定	RAC
ハエ男のスターツアー(暫名)	烏蠅男之星空之旅(暫名)	BD	價格未定	RAC
The 11th Hour～ The 7th Guest II～	The 11th Hour～The 7th Guest II～	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	AVG
ダービースタリオン PS(暫名)	打吡大賽馬 PS(暫名)	ASCII	價格未定	ETC
ライブ・リミックス(暫名)	LIVE・REMIX(暫名)	PROFIRE	價格未定	ETC
モトクロス(暫名)	MOTOCROSS(暫名)	COCONUT JAPAN	價格未定	RAC
RACE DRIVIN' a Go! Go!	RACE DRIVIN 'a Go! Go!	TIME WARNER	價格未定	RAC
X-MEN	X-MEN	CAPCOM	價格未定	FIG
カボール・スクリーン	CAEALL SCREEN	SONY COMPUTER	價格未定	未定
大地の子供達～マーセルヴァの杖～	大地之孩子們	MAXFIVE	價格未定	RPG
The Tower	The Tower	OPENBOOK	6800日圓	SLG
野球ゲーム(暫名)	棒球 GAME(暫名)	PROFIRE	價格未定	SPG
ドラえもん(暫名)	叮噹(暫名)	EPOCH 社	價格未定	ACT
FLY(暫名)	FLY(暫名)	MDBEE	價格未定	AVG
ソーラー・エクリプス(暫名)	SOLAR ECLIPSE(暫名)	BMG VICTOR	價格未定	STG
3D ベースボール(暫名)	3D 棒球(暫名)	BMG VICTOR	價格未定	SPG
レガシー・オブ・ケイン(暫名)	LEGACY OF KAIN(暫名)	BMG VICTOR	價格未定	RPG
PS 版ファミスタ(暫名)	PS 版 FAMISTAR 棒球(暫名)	NAMCO	價格未定	SPG
マジックカーペット	MAGIC CARPET	EA VICTOR	價格未定	STG
ZXE-D(ゼクシード)	ZXE-D	BANDAI	價格未定	ACT
アーク ザラッド2	ARC THE LAD 2	SONY COMPUTER	價格未定	RPG
ファンタステップ	FANTASTEP	JALECO	價格未定	AVG
クマのプー太郎空はピンクだ!全員集合!!(それダメっす)	熊之豬太郎	小學館 PRODUCTION	價格未定	ETC
アリーナ(暫名)	ARENA(暫名)	SOFTBANK	價格未定	RPG
スラム ドラゴン	SLUM DRAGON	JALECO	價格未定	FIG
CRW/カウンターレヴォリューションウォー	CRW	ACCLAIM JAPAN	價格未定	SLG
シムシティ2000	模擬城市2000	ARTDINK	價格未定	SLG
ギャラクシーファイト ユニバーサル・ウォリアーズ	GALAXY FIGHT	SUNSOFT	價格未定	FIG
ルパン三世 カリオストロの城(暫名)	無敵特務 加利賀之城(暫名)	ASMIK	價格未定	AVG
三国志英雄伝	三國志英傑傳	光榮	價格未定	S. RPG
プロ指南ウルトラ麻雀 兵	職業指南超級麻雀 兵	CULTURE BRAIN	價格未定	ETC
スーパー忍者 悟空(暫名)	超級忍者 悟空(暫名)	SANTOS	價格未定	ACT
パペット スーピロミィ	PUPPET ZOO	HUMAN	價格未定	ETC
棋太平	棋太平	SPS	價格未定	ETC
ウルトラ万馬券	ULTRA 萬馬券	CULTURE BRAIN	價格未定	ETC
競艇伝説(暫名)	競艇傳說(暫名)	日本物產	5800日圓	ETC
ギャラクシアン³(暫名)	GALAXIAN³	NAMCO	價格未定	STG
EO(暫名)	EO(暫名)	WARP	價格未定	ETC
XS(暫名)	XS(暫名)	COCONUT JAPAN	價格未定	ETC
ヴァルナホース(暫名)	VALUNA HORSE(暫名)	COCONUT JAPAN	價格未定	ETC
3D レミングス(暫名)	3D 北極鼠(暫名)	SONY COMPUTER	價格未定	PUZ
WipeOut(暫名)	WIPEOUT(暫名)	SONY COMPUTER	價格未定	ETC
ESPN Ertreme Games(暫名)	ESPN EXTREME GAMES	SONY COMPUTER	價格未定	ACT
Destruction Derby(暫名)	WARHAWH(暫名)	SONY COMPUTER	價格未定	RAC
Warhawk(暫名)	WARHAWK(暫名)	SONY COMPUTER	價格未定	SLG
シェルショック	SHELL SHOCK	EA VICTOR	5800日圓	A. STG
ウイングコマンダーIII	WING COMMONDER III	EA VICTOR	7800日圓	STG
ビューポイト	VIEW POINT	EA VICTOR	5800日圓	STG
オーガリアン一亜人伝一	亞人傳	VISIAL ARTIST OFFICE	價格未定	RPG
NFC クォーターバックラブ '96	NFL 美式足球 '96	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	SPT
黄昏の社のオード	黃昏時之時	TONKIN HOWE	價格未定	RPG
1950 アメリカンドリームズ	1950 美國夢	SCE	5800日圓	ETC
Not Treasure Hunter	Not Treasure Hunter	ACTIART	價格未定	AVG
キング オブ スタリオン(暫名)	KING OF STALLION	日本物產	6800日圓	SPT
ショックウェーブ アサルト	SHOCK WAVE ASUCT	EA VICTOR	6800日圓	ACT
バーチャル リモコン(ヘリポート I)	VIRTUAL REMOTE CONTROL	3D	價格未定	SLG
ビクトリーショット(暫名)	VICTORY SHOOT	VAP	6800日圓	ACT
天地を喰らう!!～赤壁の戦い～	天地吞食II～赤壁之戰～	CAPCOM	價格未定	ACT
POP GUN(暫名)	POP GUN(暫名)	日本一SOFT	價格未定	STG
The Open Golf(暫名)	The Open Golf(暫名)	BANPRESTO	價格未定	SPT
DOOM(暫名)	DOOM(暫名)	SOFT BANK	價格未定	ACT
ミッドランド～幻の王国～(暫名)	MIDLAND～幻之王國～(暫名)	未來 SOFT	價格未定	RPG
3D ゴルフ(暫名)	3D 哥爾夫球(暫名)	SONY COMPUTER	價格未定	SPG
SPACE 2109(暫名)	SPACE 2109(暫名)	PROFIRE	價格未定	STG
バトルオブ……?(暫名)	BATTLE OF……?(暫名)	BANPRESTO	價格未定	SLG

● SATURN

12月發售遊戲

	スーパーファイヤープロレスリング X	超級火炎摔角 X	HUMAN	11900日圓	SPT
	戦国の覇者～天下布武への道～	戦國之霸者～天下布武之道～	BANPRESTO	12800日圓	SLG
	SDガンダム GNEXT	SD 高達 GNEXT	BANDAI	12800日圓	SLG
	対局囲碁　韋駄天	對局圍棋　韋駄天	BPS	14800日圓	TAB
27日	最強～高田延彦～	最強～高田延彦～	HUDSON	10900日圓	SPT
29日	京楽・三洋・豊丸・奥村・大一・マルホン Parlor！	京樂・三洋・豐丸・奥村・大一・MALHON・Parlor！	日本 TELENET	11800日圓	ETC
	IV CR パチンコ6社・CR実機シミュレーションゲーム	IV CR 彈珠機6社・CR實機模擬		日圓	
	三国志英傑伝	三國志英傑傳	光栄	12800日圓	SLG
12月	京楽・三洋・豊丸・奥村・太陽 Parlor！パーラー！3	京樂・三洋・豐丸・太陽彈珠機！3	日本 TELENET	11800日圓	ETC
12月	スーパーブラックバス3	超級黑鱸 3	STAR FISH	11800日圓	SPT

96年1月發售遊戲

1日	蓬莱学園の冒険！～転校生スクランブル～(暫名)	蓬萊學園之冒險(暫名)	J.WING	12800日圓	RPG
12日	魔導物語～はなまる大幼稚園児～	魔導物語～花園大幼稚園兒～	徳間書店 INTERMEDIA	9900日圓	RPG
	峠・伝説最速バトル	峠・傳說最速賽車	BPS	10800日圓	RAC
19日	磯釣り－離島編－	岸邊垂釣－離島編－	PACK IN VIDEO	10800日圓	ETC
26日	幼稚園戦記まだら	幼稚園戰記魔陀羅	DATAM.POLYSTAR	9800日圓	RPG
	無人島物語	無人島物語	KSS	12800日圓	SLG
	平成軍人将棋	平成軍人將棋	ガロッツェリアジャパン	9800日圓	TAB
下旬	信長の野望・天翔記	信長之野望・天翔記	光栄	12800日圓	SLG
下旬	忍たま乱太郎2	忍者亂太郎2	CULTURE BRAIN	9800日圓	ACT
	SDガンダムパズル(暫名)	SD 高達 PUZZLE(暫名)	BANDAI	8800日圓	PUZ
	囲碁倶楽部	圍棋俱樂部	HECT	12800日圓	TAB
1月	的中競馬塾	的中競馬塾	BANPRESTO	9980日圓	ETC
	プロ棋士人生シミュレーション将棋の花道	職業棋士人生模擬將棋之花道	ATLUS	12800日圓	TAB
	林海峯九段の囲碁道場	林海峯九段之圍棋道場	ack 講談社	14800日圓	TAB
	スーパー野球道	超級野球道	BANPRESTO	12800日圓	SPT
	幕末降臨伝 ONI	幕末降臨傳 ONI	BANPRESTO	12800日圓	RPG
	RPG ツクール2	自製RPG 2	ASCII	12800日圓	SPT
1月	レナスII－封印の使徒－	古代機械之記憶－封印之使徒－	ASMIC	11400日圓	RPG

96年2月發售遊戲

23日	美少女レスラー列伝～ブリザードユキ乱入!?(暫名)	美少女摔角手列傳(暫名)	KSS	12800日圓	ACT
	ガンハザード	GUN HAZARD	SQUARE	11400日圓	A.RPG
9日	将棋最強II実戦対局編(暫名)	將棋最強II實戰對局編(暫名)	魔法	11800日圓	TAB
	'96全国高校サッカー大会(暫名)	'96全國高校足球大會(暫名)	魔法	10800日圓	SPT
	バハムートラグーン	巴哈馬湖	SQUARE	11400日圓	RPG
23日	クーリースカンク	奴隷鼬鼠	VISIT	9300日圓	ACT
	G・O・D～目覚めよと呼ぶ声が聴こえ～	G・O・D～聽到醒覺的呼喚之聲～	IMAGINEER	11400日圓	RPG
	あかずの間	空房	VISIT	9800日圓	ETC
2月	アテナの家庭盤～ファミリーゲームス～	ATHENA 家庭遊戲	ATHENA	6800日圓	ETC
	晦－つきこもり	晦	BANPRESTO	12800日圓	ETC
	カオスシード～風水回廊記～	CHAOS SEED 風水回廊記	TAITO	9980日圓	RPG
	すぱぽーん DX	超級方塊 DX	YUTAKA	8800日圓	PUZ
	美少女戦士セーラームーン Super S～全員参加!!主役争奪戦～	美少女戰士 Sailormoon Super S～全員參加!!主角爭奪戰～	ANGEL	10800日圓	FIG
2月	星のカービィスーパーデラックス(暫名)	星之卡比 SUPER DELUX	任天堂	9800日圓	ACT
	タワードリーム	TOWER DREAM	ASCII	9980日圓	AVG
	ダービースタリオンBS(暫名)	打啤STALLION BS	ASCII	12800日圓	SPT
	Jumpin' Derby	Jumpin' Derby	ナグザット	9800日圓	SPT
	スーパーファミスタ 5(暫名)	超級 FAMISTA 5	NAMCO	9800日圓	SPT

96年3月發售遊戲

1日	鮫亀	鮫龜	HUDSON	8980日圓	PUZ
9日	スーパーマリオRPG	超級瑪利奧 RPG	任天堂	9800日圓	RPG
15日	フィッシング甲子園	FISHING甲子園	KING RECORD	9800日圓	SPT
3月	バトルテック3050	BATTLE TECH 3050	akc 講談社	9800日圓	ACT
	レッスルマニア・ジ・アーケードゲーム	WRESTLE MENIA	ACCLAIM JAPAN	11800日圓	SPT
	NFLクォーターバッククラブ '96	NFL QUOTA BAAK CLUB '96	ACCLAIM JAPAN	11800日圓	SPT
	レボソェーション X	REVOLUTION X	ACCLAIM JAPAN	11800日圓	ACT
	牧場牧語(暫名)	牧場牧語	PACK IN VIDEO	價格未定	SLG
	エナジーブレイカー	ENERGY BREAKER	TAITO	9980日圓	ACT
	実戦パチスロ必勝法！山佐伝説	實戰彈珠機必勝法！山佐傳說	SAMMY	價格未定	ETC
	実戦パチンコ必勝法！2	實戰彈珠機必勝法！2	SAMMY	價格未定	ETC
	魔装機神スーパーロボット大戦外伝	魔裝機神超級機械人大戰外傳	BANPRESTO	12800日圓	SLG
3月	ドラゴンボール Z Hyper Dimension	龍珠 Z Hyper Dimension	BANDAI	價格未定	FIG
	ごきんじょ冒険隊	鄰居冒險隊	PIOWEER LCD	9980日圓	AVG
	MASK マスク	變相怪傑	東寶	9800日圓	ACT
	一発逆転!!競馬・競輪・競艇	一發逆轉!!賽馬・賽單車・賽艇	POW	9800日圓	ETC
	銀河戦国羣雄伝　ライ	銀河戦国羣雄伝　雷	ANGEL	10800日圓	SLG
	アルナムの牙～獣族十二神徒伝説～	艾拉姆之牙～獸族十二神徒傳說～	RIGHT STUFF	11800日圓	RPG
	赤ずきんチャチャ	紅頭巾查查	TOMY	9800日圓	ACT
	GT レーシング(暫名)	GT RACING(暫名)	IMAGINEER	10800日圓	RAC
	ファイアーエムブレム　光をつぐもの(暫名)	火炎之紋章　光的繼承者(暫名)	任天堂	9800日圓	RPG
	ドゥーム	DOOM	IMAGINEER	12800日圓	ACT
	サウンド　ノベルツクール(暫名)	自製音樂小說(暫名)	ASCII	12800日圓	ETC
	ベストショット　プロコルフ	BEST SHOOT　職業哥爾夫球	ASCII	12800日圓	SPT
	NEW ヤッターマン　難題かんだいヤジロベエ	新小飛俠	YUTAKA	9800日圓	ACT

96年4月發售遊戲

4月	TRAVERS Starlight & Prairie(暫名)	TRAVERS Starlight & Prairie(暫名)	BANPRESTO	12800日圓	SLG
	モンスタニア	MONSTERINA	PACK IN VIDEO	10800日圓	RPG
	海ぬし釣り	海岸垂釣	PACK IN VIDEO	9800日圓	ETC
	音楽ツクール"かなでーる"(暫名)	自製音樂"演奏"	ASCII	9980日圓	ETC

96年7月發售遊戲

27日	シムシティ Limited(暫名)	SIM CITY Limited(暫名)	IMAGINEER	12800日圓	SLG

96年發售遊戲

96春	厩舎物語～Stable Star～	厩舍物語～Stable Star～	KONAMI	12800日圓	SLG
	鎧神戦記ミレニアムソード(暫名)	鎧神戰記至福千華劍	MAGIFACT	價格未定	RPG
	実況パワフルプロレスリング '96	實況 POWER FUL 摔角 '96	KONAMI	價格未定	SPT
	実況パワフルプロ野球3	實況棒球3	KONAMI	價格未定	SPT
96春	ときめきメモリアル～伝説の樹下で～	心跳回憶～在傳說之樹下～	KONAMI	價格未定	SLG
夏	爆走兄弟レッツ&ゴー!!(暫名)	爆走兄兄 LET & GO!!(暫名)	ASCII	價格未定	RAC
96年	帝国創世記アレクサンダー伝説	帝國創世記亞歷山大傳說	VIRGIN	9800日圓	RPG
96年	サラブレッド　ブリーダーIII	純種馬繁殖III	HECT	9800日圓	SPT

發售日未定遊戲

ドレミファンタジー　ミロンのドキドキ大冒険	DO RE MI FANTASY 米洛之大冒險	HUDSON	9800日圓	ACT
トムとジェリー2　トムVSジェリー	湯姆與謝利2	ALTRON	9900日圓	ACT
新宿放浪記(暫名)	新宿放浪記(暫名)	POW	價格未定	ETC
空想科学世界　ガリバーボーイ	空想科學世界 GULLIVER BOY	BANDAI	價格未定	ACT
みる・きく・あそぶ Fido Dido 救 Q BOX	看・聽・玩 Fido Dido 救 Q BOX	KANEKO	8800日圓	ETC
飛龍の拳プロ(暫名)	飛龍之拳 PRO(暫名)	CULTURE BRAIN	價格未定	FIG
義経伝説	義經傳說	ASCII	9800日圓	RPG
ストーンプロテクターズ	石頭保衛者	KEMCO	9800日圓	SLG
アルバートオディッセイ外伝　翼の記憶	歐柏傳說外傳　翼之記憶	SUNSOFT	價格未定	SLG
シェラザード伝説・ザ・プレリュード(暫名)	西拉撒都傳說(暫名)	CULTURE BRAIN	價格未定	A.RPG
ピノキオ(暫名)	PINOKIO(暫名)	CAPCOM	價格未定	ACT
ドナルドダックのマウイマラード(暫名)	唐老鴨的瑪域瑪拉度(暫名)	CAPCOM	價格未定	ACT
ポカポンタス(暫名)	POKAHONDAS(暫名)	CAPCOM	價格未定	ACT
トイ・ストーリー	TOY STORY	CAPCOM	價格未定	ACT
機動戦士Zガンダム(暫名)	機動戰士Z高達(暫名)	BANDAI	價格未定	SLG
新機動戦記ガンダムW(暫名)	新機動戰記高達W(暫名)	BANDAI	價格未定	ACT
魔法陣グルグル2(暫名)	魔法陣轉轉轉2(暫名)	ENIX	價格未定	RPG
SUPER　アメリカン・フットボール	超級美式足球	JALECO	9980日圓	SPG
必殺パチンココレクション4	超級彈珠機大全4	SUNSOFT	價格未定	AVG
Jリーグ　オーレ!!サポーターズ	日本足球聯賽!!OHLAY!!支持者	TECMO	9800日圓	SPT
リングにかけろ	飛越擂台	NCS	11800日圓	SPT
スーパー　ファミリーゲレンデ	超級 FAMILY 滑雪練習場	NAMCO	8800日圓	SPT
フェリシア	法利西亞	TONKIN HOUSE	9900日圓	RPG
マサカリ　伝説・スーパーRPG 編	瑪莎加利傳說・超級RPG 編	TONKIN HOUSE	9900日圓	RPG
バトル　スコードロン(暫名)	戰鬥中隊(暫名)	BANPRESTO	價格未定	SLG
勾玉伝説	勾玉傳說	ENIX	價格未定	RPG
ダークハーフ	DARK HALF	ENIX	價格未定	RPG
京楽・三洋・マルホン Parlor！5 パチンコ3社・実機シミマレーションゲーム	京樂・三洋・MALHON Parlor！5 彈珠機3社・實機模擬	日本 TELENET	9980日圓	ETC
アラビアンナイト～砂漠の精霊王～	阿拉伯騎士～砂漠之精靈王～	TAKARA	9980日圓	RPG

HOUSING	HOUSING	SUPER SOFTWARE	價格未定	ETC
HOUSING CATALOG	HOUSING CATALOG	SUPER SOFTWARE	價格未定	ETC
Super 301 S.Q. (暫名)	Super 301 S.Q.(暫名)	日本物產	價格未定	SLG
US ドラッグチャンプ(暫名)	U.S. DRAGCHAMP(暫名)	日本物產	價格未定	RAC
V. R. 麻雀	V.R. 麻雀	日本物產	價格未定	ETC
重装機兵レイノス2(暫名)	重裝機兵 LEYNOS 2(暫名)	MASIYA	價格未定	ACT
ダービースタリオン・サターン(暫名)	打啤大賽馬・SATURN(暫名)	ASCII	價格未定	ETC
碁仙人(暫名)	圍棋仙人(暫名)	J.WING	價格未定	ETC
現代大戦略 Strikes (暫名)	現代大戰略 Strikes(暫名)	SYSTEM SOFT	價格未定	SLG
マスターオブモンスターズ黄昏の指輪(暫名)	怪物之王 黃昏之指環(暫名)	SYSTEM SOFT	價格未定	SLG
パチンコファイター(暫名)	彈珠戰士(暫名)	PLAY STAGE	價格未定	ETC
神罰　人生の意味	神罰　人生之意味	GAINAX	價格未定	SLG
ドラえもん(暫名)	叮噹(暫名)	EPOCH 社	價格未定	未定
心霊呪殺師　太郎丸(暫名)	心靈呪殺師　太郎丸(暫名)	TIME WARNER	價格未定	ACT
3D ベースボール(暫名)	3D 棒球(暫名)	BMG VICTOR	價格未定	SPG
レガシー・オブ・ケイン(暫名)	LEGACY・OF・KAIN	BMG VICTOR	價格未定	RPG
GEX ゲックス(暫名)	GEX(暫名)	BMG VICTOR	價格未定	ACT
ウイングコマンダーIII	WING COMMANDER III	EA VICTOR	價格未定	SLG
ビューポイント	VIEW POINT	EA VICTOR	5800日圓	STG
マジックカーペット	魔毯 MAGIC CARPET	EA VICTOR	價格未定	STG
ノバストーム	NOVA STORM	VICTOR	價格未定	STG
超兄貴～究極無敵銀河最強男～	超兄貴～究極無敵銀河最強男	NCS	價格未定	STG
ファンタステップ	FANTASPE	JALECO	價格未定	AVG
テラクレスタ NEO	TERA CURESTA NEO	日本物產	價格未定	STG
空想科学世界ガリバーボーイ	空想科學世界 GULIVER BOY	HUDSON	價格未定	RPG
スラム　ドラゴン	SLUM DRAGON	JALECO	價格未定	ACT
アローン・イン・ザ・ダーク2	ALONE IN THE DARK 2	EA VICTOR	5800日圓	AVG
シェルショック	SHELL SHOCK	EA VICTOR	5800日圓	AVG
レインドロップ	RAIN DROP	EA VICTOR	5800日圓	SLG
AQUAZONE for SEGA Saturn	AQUAZONE for SEGA Saturn	9003 Inc.	5800日圓	AVG
NFL クォーターバッククラブ '96	NFL 美式足球 '96	ACCLAIM JAPAN	價格未定	SPT
AQUA WORLD 海美物語	AQUA WORLD 海美物語	MIZUKI	價格未定	AVG
ストリーファイター II ムービー	STREET FIGHTER II MOVIE	CAPCOM	6800日圓	FIG
ヴァンパイア　ハンター	VAMPIRE HUNTER	CAPCOM	6800日圓	FIG
スポット 3	SPORT 3	VIRGIN	價格未定	SPT
ビクトリー　ゴール 2(暫名)	VICTORY GOAL 3(暫名)	SEGA	價格未定	SPT
ファイティング　バイパーズ	FIGHTING VIPERS	SEGA	價格未定	STG
電脳戦機　バーチャロン	電腦戰機 VIRTUALON	SEGA	價格未定	STG
エンジェル　グラフィティ	ANGEL GRAFFITI	SOFT VISION	價格未定	SLG
サイバー　ウォー	CYBER WAR	SOFT VISION	價格未定	FIG
サッカー(暫名)	足球(暫名)	SOFT VISION	價格未定	SPT
パチンコ(暫名)	彈珠機(暫名)	SOFT VISION	價格未定	ETC

● NEO.GEO

12月發售遊戲

上旬	ソニックウイング3	SONFC WING 3/CD ROM	VIDEO SYSTEM	7800日圓	STG
12月	超鉄ブリキンガー	超鐵戰機／匣帶	SAURUS	價格未定	STG

95年發售遊戲

95年	くにおの熱血鬥球伝説	熱血高樹　熱血鬥球傳說/CD ROM	TECHNOS JAPAN	價格未定	SPT

96年1月發售遊戲

13日	リアルバウト餓狼伝説	REAL BOUNT 餓狼傳說/匣帶	SNK	價格未定	FIG
1月	ステークスウィナーG1 完全制覇への道	STAKES WINNER G1 完全制覇之道/ CD ROM	SAURUS	7800日圓	SPT
	QP	QP/CD ROM	SUCCESS	價格未定	PUZ
1月	サムライスピリッツ 斬紅郎無雙剣	侍魂　斬紅郎無雙劍 / CD ROM	SNK	8800日圓	FIG

96年2月發售遊戲

2月	超鉄ブリキンガー	超鐵 BREAKING CAR	SAURUS	價格未定	STG
	リアルバウト餓狼伝説	REAL BOUNT 餓狼傳說 / CD ROM	SNK	價格未定	FIG

96年發售遊戲

96春	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	眞說・侍魂武士道烈傳／CD．ROM	SNK	價格未定	RPG

發售日未定遊戲

ゴール！ゴール！ゴール！(暫名)	GOAL! GOAL! GOAL!(暫名)／匣帶	VISCO	價格未定	SPT
NEO Mr. Do!	NEO Mr. Do! / CD．ROM	VISCO	價格未定	ACT
パブル DEポン(暫名)	PUZZLE DE PON(暫名)／CD．ROM	VISCO	價格未定	ETC
ゴール！ゴール！ゴール！(暫名)	GOAL! GOAL! GOAL!(暫名)／CD．ROM	VISCO	價格未定	SPG
NEo Mr. Do!	NEO Mr. Do！／匣帶	VISCO	價格未定	ACT
格鬥バレー(暫名)	格鬥排球(暫名)／CD．ROM	VIDEO SYSTEM	價格未定	SPT
ネオジオ CDオリジナル RPG	NEO．GEO CD 原創 RPG / CD．ROM	ADK	價格未定	RPG
超神拳	超神拳(暫名)／CD．ROM	SAURUS	價格未定	FIG
ワールドツアーゴルフ(暫名)	世界高爾夫之旅(暫名)／CD．ROM	NASUKA	價格未定	SPT
NEO アクションゲーム(暫名)	NEO 動作遊戲(暫名)／CD．ROM	HUDSON	價格未定	ACT
メタルスラッグ	METAL SLAG / CD-ROM	NUSUKA	價格未定	STG
メタルスラッグ	METAL SLAG / 盒帶	NUSUKA	價格未定	STG
神王拳(暫名)	神王拳(暫名)	SNK	價格未定	FIG

● 超級任天堂

12月發售遊戲

8日	SUPER 桃太郎電鉄 DX	超級桃太郎電鐵 DX	HUDSON	價格未定	ETC
	ミッキーとドナルド　マジカルアドベンチャー3	米奇與唐老鴨夢幻冒險3	CAPCOM	9800日圓	ACT
	クロックワークス	CLOLK・WORKS	德間書店	7800日圓	PUZ
	アメリカン　バトルドーム	美國 BATTLE DOME	TSUKUDV ORIGINAL	9800日圓	ACT
	MASTERS NEW 遙かなるオーガスタ3	MASTERS　哥爾夫球3	T & E SOFT	11800日圓	SPG
	アンジェリーク　プレミアム BOX	ANGELIQUE PRE-MIOM BOX	光榮	9800日圓	SLG
	す～ぱ～ぷよぷよ通(2)	超級史萊姆方塊2	COMPILE	8800日圓	PUZ
	美少女戦士セーラームーン Super Sふわふわパニック	美少女戰士 Super S	BANDAI	7980日圓	PUZ
9日	ドラゴンクエストVI　幻の大地	勇者鬥惡龍6　幻之大地	ENIX	11400日圓	RPG
15日	ファイナル　ファイト　タフ	FINAL FIGHT TOUGH	CAPCOM	9800日圓	ACT
	ドラえもん 4のびたと月の王国	叮噹4大雄與月之王國	EPOCH 社	9500日圓	ACT
	テーマパーク	主題公園	EA VICTOR	11800日圓	SLG
	聖獣魔伝ビースト&ブレイド	聖獸魔傳 BEAST & BLADE	B.P.S.	11000日圓	SRPG
	テイルズオブファンタジア	TALES OF FANTASIA	NAMCO	11800日圓	RPG
	プリンセスメーカー～Legend of Another World～	美少女夢工場～另一世界之傳說～	TAKARA	價格未定	SLG
	本家 SANKYO FEVER 実機シミュレーション2	本家 SANKYO FEVER 實機模擬2	BOSS COM-MUNICATIONS	10800日圓	ETC
	商人よ、大志を抱け!!	商人要胸懷大志!!	BANDAI	9800日圓	ETC
	EMIT バリューセット	EMIT VACUE SET	光榮	19800日圓	RPG
	もってけ Oh！ドロボー	Oh！小偷	DATA EAST	9800日圓	ETC
	がんばれゴエモンきらきら道中～僕がタンサーになった理由～	伍衛門4	KONAMI	9980日圓	ACT
	GO GO ACKMAN 3	惡魔少女3	BANPRESTO	9800日圓	ACT
15日	JB ザ・スーパーバス	JB THE SUPER BUS	NDP	11800日圓	RAC
	ニチブツアーケードクラシックス2平安京エイリアン	日本物產 CLASSIC 2 平安京異形	日本物產	5950日圓	ETC
	ファイディングアイスホッケー	戰鬥冰上曲棍球	COCONUT JAPAN	9980日圓	SPT
20日	水木しげるの妖怪百鬼夜行	水木茂之妖怪百鬼夜行	KSS	11800日圓	ETC
22日	天外魔伝 ZERO	天外魔境 ZERO	HUDSON	價格未定	RPG
	黃龍の耳	黃龍の耳	DOW	價格未定	ACT
	バトルサブマリソ	戰鬥潛艇	PACK・IN・VIDEO	9800日圓	STG
	ロードス島戦記	羅德島戰記	角川書店	10800日圓	STG
	ざくろの味	石榴之味	IMAGINEER	11800日圓	AVG
	月面のアヌビス	月面之死神	IMAGINEER	11800日圓	AVG
	TECMO SUPER BOWL III Final Edition	TECMO SUPER BOWL III最終版	TECMO	12800日圓	SPG
	将棋三昧	將棋三味	VIRGIN INTERACTIVE	9800日圓	ETC
	大爆笑人生劇場～ずっこけサラリーマン編～	大爆笑人生劇場～東縛白領編～	TAITO	9800日圓	ETC
22日	イースV失われた砂の都ケフィン	伊蘇V	日本 FALCOM	價格未定	A RPG
	ロードス島戦記	羅德島戰記	角川書店	10800日圓	RPG
	実況おしゃべりパロティウス	實況Q版沙羅曼蛇	KONAMI	9980日圓	STG
	3×3 EYES～獣魔奉還～	3×3 EYES～獸魔奉還	BANPRESTO	10800日圓	AVG
22日	ファーランドストーリー2	古大陸物語2	BANPRESTO	12800日圓	SPT
	ザグレイトバトル V	SD 快打V	BANPRESTO	9800日圓	ACT
	スーパー将棋3～棋太平～	超級將棋3～棋太平～	I'MAX	12800日圓	TAB
	スーパーチャイニーズワールド3	超級中國小子3	CULTURE BRAIN	9800日圓	ACT

8日	バーチャファイター CGポートレートシリーズ(ウルフ・ホークフィールド)	VIRTUA FIGHTER CG 相片集系列(WOLF)	SEGA	1280日圓	ETC
	ファーザー・クリスマス	菲莎・聖誕快樂	GAGA COMMUNICATIONS	6800日圓	STG
	HAT TRICK HERO S	HAT TRICK HERO S	TAITO	5800日圓	SPT
	BUG！ジャンプして、ふんづけちゃって、ぺっちゃんこ	BUG！	SEGA	5800日圓	ACT
	ちびまる子ちゃんの対戦ぱずるだま	圓子小寶貝	KONAMI	5800日圓	PUZ
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ(ラク・チュン)	VIRTUAL FIGHTER CG 相片集系列(LAU)	SEGA	1280日圓	ETC
8日	日灼けの想い出＋姫くり	陽光下之回想	YANOMA	5800日圓	ETC
15日	海底大戦争	海底大戰爭	IMAGINEER	6800日圓	STG
	ザ・ハイパーゴルフ～デビルズコース～	THE・HYPER GOLF～DEVIL'S COURSE	VTC 東海	價格未定	SPCT
	DX人生ゲーム	DX人生遊戲	TAKARA	5800日圓	ETC
15日	結婚～Marriage～	結婚	小學館 PRODUCTION	6800日圓	SLG
	EMITバリューセット	EMIT VALUE SET	光榮	15800日圓	ETC
	マジカルドロップ	MAGICAL DROP	DATA EAST	5800日圓	PUZ
	ガンバード	GUN BIRD	ALTUS	5800日圓	STG
	クロックワークナイト～ペペルーチョの福袋～	CLOCK WORK KNIGHT～比比路殊之福袋～	SEGA	6800日圓	ACT
21日	クォヴマディス	QUOVADIS	GLAMS	6800日圓	S・RPG
22日	テーマパーク	主題公園	EA VICTOR	5800日圓	SLG
	バーチャフォトスタジオ	VIRTUA PHOTO STUDIO	ACCLAIM JAPAN	6800日圓	ETC
	NINKU－忍空－～強気な奴等の大激突！	NINKU－忍空－～強者之戰～	SEGA	5800日圓	ACT
	ゴジラ列島震撼	哥斯拉列島震撼	SEGA	5800日圓	SLG
15日	湾岸デッドヒート	灣岸 DEAD HEAT	PACK IN VIDEO	6800日圓	RAC
	ダライアス外伝(暫名)	DARIUS 外傳(暫名)	TAITO	5800日圓	STG
22日	CREATURE SHOOK	CREATURE SHOOK		日圓	
	バーチャレーシング セガサターン	VIRTUA RACING SEGASATURN	TIME WARNER	5800日圓	RAC
22日	北斗の拳	北斗之拳	BANPRESTO	5800日圓	AVG
25日	真・女神転生デビルサマナー	眞女神轉生惡魔召喚者	ALTUS	6800日圓	RPG
29日	セガラリー・チャンピオンシップ	SEGA RALLY CHAMPIONSHIP	SEGA	5800日圓	RAC
下旬	Wizard's Harmony	Wizard's Harmony	ARC SYSTEM	4900日圓	SLG
	機動戦士ガンダム	機動戰士高達	WORK BANDAI	6800日圓	ACT
	フェーダ・リメイク！～エンブレム・オブ・ジャスティス～	FEDA REMAKE！正義之紋章	YANOMAN	6300日圓	RPG
	ROBO・PIT	ROBO・PIT	ALTRON	5800日圓	ACT
12月	ブラック ファイアー	BLACK FIGHTER	VIRGIN IN TERACTIVE ENTERTAINMENT	5800日圓	ETC
	カオス・コントロール	CHAOS・CONTROL	VIRGIN・INTERACTIVE	5800日圓	STG

96年1月發售遊戲

12日	バーチャファイター CGポートレートシリーズ(舜帝)	VIRTUA FIGHTER CG 相片集系列(舜帝)	SEGA	1280日圓	ETC
	バーチャファイター CGポートレートシリーズ(リオン・ラファール)	VIRTUA FIGHTER CG 相片集系列(LION)	SEGA	1280日圓	ETC
	Jリーグ・プロサッカークラブをつくろう！	日本足球聯賽・創造職業球會！	SEGA	6800日圓	SLG
	麻雀狂時代コギャル放課後編	麻雀狂時代放課後編	MICRO NET	5800日圓	SLG
26日	ガーディアンヒーローズ	GUARDIAN HEROES	SEGA	5800日圓	ARPG
26日	四柱推命ピタグラフ	四柱推命 VITAGRAPH	DATAM POLYSTAR	5800日圓	ETC
26日	サイベリア	西伯利亞	INTER PLAY	6500日圓	RPG
	ロードランナー レジェンドリターンズ	ROAD RUNNER LEAGEND RETURNS	パトラ	5800日圓	ACT
	ザ・ホード	THE HOOD	BMG VICTOR	5800日圓	TAB
	DEATH MASK	DEATH MASK	BANDAI INTERNATIONAL 電腦工房	8800日圓	AVG
	料理の鉄人	烹飪之鐵人	HAMLET	5000日圓	SLG
	必殺パチンココレクション	必殺彈珠機 COLLECTION	SUN SOFT	6800日圓	ETC
下旬	天地無用！魅御理温泉湯けむりの旅	天地無用！魅御理溫泉之旅	YUMEDIA	8900日圓	AVG
1月	プロ麻雀 極S	職業麻雀 極S	ATHENA	6800日圓	ETC
	松方弘樹のワールドフィッシング	松方弘樹之世界垂釣	MEDIA QUEST	價格未定	RPG
1月	サイベリア	西伯利亞	INTERPLAY	6800日圓	AVG
1月	でろ～でろでろ	DERON DERODERO	TECMO	5800日圓	ETC
	The Tower	The Tower	OPEN BOOK	6800日圓	SLG

96年2月發售遊戲

9日	バーチャファイター CGポートレートシリーズ(影丸)	VIRTUA FIGHTER CG 相片集系列(影丸)	SEGA	1280日圓	ETC
	バーチャファイター CGポートレートシリーズ(ジェフリー・マクワイルド)	VIRTUA FIGHTER CG 相片集系列(JEFFRY)	SEGA	1280日圓	ETC
23日	ハイパー3D対戦バトルゲボッカーズ	HYPER 3D對戰 戰鬥機車	RIVERHILL	5800日圓	RAC
上旬	堤督の決断II	堤督之決斷II	光榮	價格未定	SLG
下旬	ぐっすんおよよ	GUSSUN OYOYO	XING	價格未定	PUZ
	アルバートオデッセイ外伝 LEGEND OF ELDEAN	ALBERT ODYSSEY 外傳	SUNSOFT	價格未定	RPG
	RETURN TO ZORK	RETURN TO ZORK	BANDAI VISION	5800日圓	STG
	ZORK I(ゾーク・ワン)	ZORK I	翔泳社	5800日圓	AVG
	シーバスフィッツソグ	SEA BERTH FISHING	VICTOR	5800日圓	STG
	FIFA サッカー'96	FIFA 足球'96	EA VICTOR	5800日圓	SPT
	くるりん PA！	爆彈方塊	SKY-THINK SYSTEM	3980日圓	PUZ
2月	Defcon 5	Defcon 5	MULTI SOFT	5800日圓	STG
2月	THE GHEN WAR	THE GHEN WAR	VIRGIN	5800日圓	SLG
	囲碁(暫名)	圍棋(暫名)	ASCII	6800日圓	TAB
	タイタン ウォーズ	泰坦戰爭	BMG VICTOR	5800日圓	SLG
	ピンボール グラフィティ	PINBALL GRAFFITI	PACK IN VIDEO	價格未定	ETC
	PD ウルトラマンリンク	PD ULTRAMAN LINK	HUDSON	價格未定	SPT

96年3月發售遊戲

上旬	きゃんきゃん バニープルミエール(暫名)	(未定)	KIDS	5800日圓	ETC
	エアーズアドベンチャー	AIRS ADVANTURE	GAME STUDIO	價格未定	AVG
	慶応遊撃隊 星劇編		VICTOR ENTERTAINMENT	5800日圓	ACT
	フィッシング甲子園	FISHING 甲子園	KING RECORD	6800日圓	SPT
	TECMO SUPER BOWL(暫名)	TECMO SUPER BOWL	TECMO	5800日圓	SPT
	HORROR TOUR(ホラーツアー)	HORROR TOUR	OCC	5800日圓	AVG
	サンダーホーク(暫名)	THUNDER HAWK	VICTOR ENTERTAINMENT	5800日圓	STG
3月	麻雀ハイパーソアクションR	麻雀 HYPER REACTION R	SAMMY	價格未定	TAB
	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	拳王'96	SNK	價格未定	FIG
	ドラゴンフォース	DRAGON FORCE	SEGA	價格未定	RPG
	マウスケのオジャマザワールド	(未定)	DATA EAST	價格未定	SLG

96年發售遊戲

96春	新世紀 エヴァンゲリオン	新世紀 EVANGELION	SEGA	價格未定	AVG
	3×3 EYES～吸精公主～	3×3 EYES～吸精公主～	日本 CREATE	價格未定	AVG
	ときめきメモリアル～forever with you～	心跳回憶～forever with you～	KONAMI	價格未定	SLG
	FARADOON THE LEGEND of DRAGON CASTLE	FARADOON 龍城傳說	PIONEER LDC	價格未定	A・RPG
	大冒険セントエルモスの奇跡	大冒險 St. Elmos 之奇跡	PAI	6800日圓	S・RPG
	ナイトストライカー S	NIGHT STRIKER S	VING	價格未定	STG
	斉天大戦～孫悟空～(暫名)	齊天大戰～孫悟空～(暫名)	GLAMS	價格未定	S・RPG
	風水先生	風水先生	HAMLET	5800日圓	SLG
	メタルブラック	METAL BLACK	VING	價格未定	STG
	サクラ大戦	SAKURA 大戰	SEGA	價格未定	ETC
	THOR～精霊王紀伝～	THOR～精靈王紀傳～	SEGA	價格未定	ARPG
96春	ルナ ザ シルバースター	LUNAR THE SILVER STAR	角川書店	價格未定	RPG
	ダークセイバー	DARK SABER	CLIMAX	價格未定	ACT
	餓狼伝説3 一遥かなる闘い一	餓狼傳說3 一遙遠的戰鬥一	SNC	價格未定	FIG
	GOTHA II・天空の騎士	GOTHA II・天空之騎士	光榮	價格未定	SLG
	ISTO EZICO ジーコの考えるサッカー	薛高足球	MIZUKI	價格未定	SPT
	ルパン三世 THE MASTER FILE	雷朋三世 THE MASTER FILE	MIZUKI	5800日圓	ETC
	リンクルリバーストーリー	WRINKLE RIVER STORY	SE&A	價格未定	SLG
	天地無用！雀皇鬼 天地争奪麻雀	天地無用！雀皇鬼 天地爭奪麻雀	YUMEDIA	6800日圓	TAB
	実戦パチンスロ必勝法！3	實戰彈珠機必勝法！3	SAMMY	價格未定	ETC
96夏	大運動会(暫名)	大運動會(暫名)	INKREMAIN P	價格未定	SPT
96夏	レスキュー	拯救	BANDAI INTERNATIONAL 電腦工房	價格未定	ACT
	ラグナロック スラージ	(未定)	DIGITAL FRONDIA	價格未定	ETC
96年	サクセスストーリー	成功物語	ALTRON	價格未定	SLG
	コットン2	綿花仙女 COTTON 2	SUCCESS	價格未定	STG
	パチンコ倶楽部	彈珠機樂部	I.S.C.	價格未定	ETC
	TIZ～Tokyo Insect Zoo～	TIZ～Tokyo Insect Zoo～	GENERAL	價格未定	AVG
	コブラ・ザ・サイコガン	哥布拉 魔幻槍	TAKARA	價格未定	AVG
96年	3D ポリゴン(暫名)	3D POLYGON	GAME ARTS	價格未定	SLG
	ストリートファイター ZERO	少年街霸	CAPCOM	價格未定	FIG
	ゼロヨンチャンプ Special(暫名)	ZERO 4 CHAMP Special(暫名)	MEDIA LINK	價格未定	RAC
	スナッチャー	SNATCHER	KONAMI	價格未定	AVG
	ソニックウイング スペシャル	SONIC WING SPECIAL	MEDIA QUEST	價格未定	STG

發售日未定遊戲

	時空探偵 DD～幻のローレライ～	時空偵探 DD～幻之LORELEI～	ASCII	6800日圓	AVG
	レボリューション X	REVOLUTTON X	ACCLAIM JAPAN	價格未定	STG
	エイリアン トリロジー	ATIEN TRILOGY	ACCLAIM JAPAN	價格未定	未定
	アイドル雀士スーチーパイII(18禁)	美少女雀士II(18禁)	JALECO	價格未定	ETC
	ガーディアンフォース	GUARDION FORCE	SUCCESS	價格未定	STG
	誕生 S	誕生 S	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	ファンタジーアース(暫名)	夢幻大地(暫名)	SEGA	價格未定	RPG
	モータルコンバットII完全版	龍爭虎鬥II完全版	ACCLAIM JAPAN	價格未定	FIG
	天外魔境外伝第四の黙示録	天外魔境外傳 第四默示錄	HUDSON	價格未定	RPG
	ARENA(暫名)	ARENA(暫名)	SOFT BANK	價格未定	RPG
	NBA バスケットボール サタラン	NBA 籃球 SATURN	SEGA	價格未定	SPT
	ハイパーダービー(暫名)	HYPER 打啤賽(暫名)	CSK 總合研究所	價格未定	ETC
	ハードコア	HARDCORE	VIRGIN INTERRACTIUE	價格未定	AVG
	The 11 Hour～The 7th Guest II～	The 11 Hour～The 7th Guest II～	VIRGIN INTERRACTIUE	價格未定	AVG

● 3DO

12月發售遊戲

日期	遊戲名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
8日	ものしり自遊学～小倉百人一首編～	知識淵博自學遊～小倉百人一首編～	神摘 HUMAN CREATE	7800日圓	ETC
	プロスタジアム	職業 STADIUM	三洋	5800日圓	SPT
9日	プリンセス　メーカー2	美少女夢工場2	MICRO CABINE	7800日圓	SLG
15日	N.O.B Neo Organic Bioform	N.O.B Neo Organic Bioform	三洋	6800日圓	SLG
15日	ウルフェンシュタイン3D	(未定)	INTER PLAY	6800日圓	(未定)
22日	ロイヤルプロレスリング	皇家摔角	NATSUME	8800日圓	SPT
	ファイナルロマンス2 HYPER EDITION	FINAL ROMANCE 2 HYPER EDITION	ANFANY ENTERTAINMENT TECHNOLOGY	7800日圓	RPG
29日	プロ野球バーチャルスタジアム	職業棒球 VIRTUAL STADIUM	EA VICTOR	6900日圓	SPT
	閉ざされた館	被封閉之館	STUDIO 3DO	6800日圓	ACT
12月	飯田譲治ナイトメアインタラクティブ Moon Cradle 異形の花嫁	異形之新娘	PACK．IN．VIDEO	價格未定	AVG
	Autobahn Tokio	Autobahn Tokio	SUNEYE	6800日圓	AVG
12月	スーパーリアル麻雀 PV	超級真實麻雀 PV	SETA	8800日圓	TAB
	ライズ　オブザロボッツ	LAST OF THE ROBOT	MUCTI SOFT	8800日圓	ACT

96年1月發售遊戲

日期	遊戲名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
1日	Dの食卓ーDirector's Cutー	Dの食桌ーDirector's Cutー	WARP	5980日圓	AVG
26日	誕生～Debut～PURE	誕生～Debut～PURE	Shar Rock	7800日圓	SLG
	サイベリア	西伯利亞	INTER PLAY	6800日圓	AVG
	レインドロップ	RAIN DROP	EA VICTOR	5900日圓	AVG
1月	The Tower	The Tower	OPEN BOOK	6800日圓	SLG

96年2月發售遊戲

日期	遊戲名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
2月	Defcon 5	Defcon 5	MULTI SOFT	5800日圓	SLG
2月	ときめき麻雀パラダイス SPECIAL ～恋のてんぱいビート～	心跳麻雀天堂 SPECIAL	SONET	價格未定	TAB

96年3月發售遊戲

日期	遊戲名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
3月	Vゴールサッカー(暫名)	V GOAL SOCCER	TECMO	價格未定	RPG

96年發售遊戲

日期	遊戲名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
96春	ブルーフォレスト物語～風の封印～	藍森林物語～風之封印～	RIGHT STUFF	價格未定	RPG
96年	D之食卓2	D之食卓2(對應 M2)	WARP	8800日圓	AVG

發售日未定遊戲

遊戲名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
キャプテンクエーザー	CAPTAIN QUESTER	STUDIO 3DO	價格未定	ACT
クレーファイターII	CLAY FIGHTER II	INTERPLAY	價格未定	ACT
キッズ TV	KIDS TV	STUDIO 3DO	價格未定	ETC
バトルスポーツ	戰鬥運動	STUDIO 3DO	價格未定	SPT
スターファイター3000	STAR FIGHTER 3000	STUDIO 3DO	價格未定	STG
横町4丁目おばけ屋敷	橫町4丁目鬼屋	WARP	4800日圓	SLG
ドラゴン・ロア	DRAGON LORE	MULTISOFT	價格未定	AVG
The 11th Hour～The 7th Guest II～	The 11th Hour～The 7th Guest II～	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	AVG
ナオコとヒデ坊　算数の天才3	算術天才3	學燙	3980日圓	ETC
ナオコとヒデ坊漢字の天才2	漢字天才2	學燙	3980日圓	ETC
ナオコとヒデ坊漢字の天才3	漢字天才3	學燙	3980日圓	ETC
ナオコとヒデ坊国語の天才1	日語天才1	學燙	3980日圓	ETC
ミステリアス・タロット	神秘 TAROT 牌	JALECO	價格未定	ETC
ハウスキーパー(暫名)	HOUSE KEEPER(暫名)	HAMMING BIRD	價格未定	ACT
WATER WORLD	WATER WORLD 未來水世界	INTERPLAV	價格未定	ACT
PO'ed	PO'ed	STUDIO 3DO	價格未定	STG
王国のグランシェフ	王國之 GRANDCHEF	SARA INTERNATIONAL	價格未定	RPG
テレビのツボ　迷プロデューサー伝説	電視壺　迷之 PRODUCER 傳說	阿拉丁工房	6800日圓	AVG
ストリート　ファイターII ムービー	街頭霸王II MOVIE	CAPCOM	6800日圓	ETC
えいごで Go！	英語 Go！	學習研究社	5800日圓	ETC
RETURN TO ZORK	RETURN TO ZORK	BANDAI VISION	價格未定	STG
キャスパー	鬼馬小靈精	INTER PLAY	6800日圓	ACT
DOOM	DOOM	EA VICTOR	5900日圓	ACT

● PC-FX

12月發售遊戲

日期	遊戲名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
22日	アニメフリーク　FX Vol. 2	ANIMEFREAK FX Vol. 2	NEC HE	6800日圓	ETC
	アンジェリーク Special	ANGELIQUE Special	NEC HE	7800日圓	SLG
22日	鬼神竜子 ZENKI FX ヴァジュラファイト	鬼神童子 ZENKI FX	HUDSON	價格未定	ACT
下旬	ときめきカードパラダイス	心跳晴天堂	SONECT	8800日圓	ETC
12月	お嬢様捜査網	美女搜查網	NEC HE	價格未定	AVG

96年2月發售遊戲

日期	遊戲名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
2月	バウンダリーゲート　ドーターオブキングダム	BOUNDARY GATE 皇國之女兒	NEC HE	價格未定	RPG

96年3月發售遊戲

日期	遊戲名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
3月	ミラークルム	MIRACULUM	NEC HE	價格未定	SLG
	MASTERS 遥かなるオーガスタ3	MASTER 哥爾夫球3	NEC HE	價格未定	SPT
	アニメフリーク FX Vol. 3	ANIME FREAK Vol. 3	NEC HE	價格未定	ETC
3月	ペブルビーチ波濤(暫名)	波濤哥爾夫球(暫名)	NEC HE	價格未定	SPT
	スーパーリアル麻雀 PV FX	超級真實麻雀 PV FX	NAXAT	價格未定	TAB
6月	チップちゃんキーック！	晶片小子飛踢！	NEC HE	價格未定	ACT
7月	LAST IMPERIAL PRINCE	帝國最後王子	NEC HE	價格未定	RPG

96年發售遊戲

日期	遊戲名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
96春	ファイアーウーマン纏組	FIREWOMAN 纏組	NEC HE	價格未定	SLG
	女神天国II	女神天國II	NEC HE	價格未定	RPG
	続・初恋物語　修学旅行	續・初戀物語　修學旅行	NEC HE	價格未定	SLG
	ファーランドストーリーFX	古大陸物語 FX	NEC HE	價格未定	RPG
96春	パワードール FX	特勒機甲隊 FX	NEC HE	8800日圓	SLG

發售日未定遊戲

遊戲名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
バーチャルインベーダー(暫名)	VIRTUAL 太空侵略者(暫名)	NEC HE	價格未定	STG
同級生2	同級生2	NEC AVENUE	價格未定	AVG
ドラゴンナイト4	DRAGON KNIGHT 4	NEC AVENUE	價格未定	SLG
卒業R	卒業R	NEC AVENUE	價格未定	SLG
きゃんきゃんバニーDX(暫名)	CAN CAN BUNNY DX(暫名)	NEC HE	價格未定	AVG
負けるな魔剣道Z	不可輸的魔劍道Z	NEC HE	價格未定	RPG
VOICE PARADISE	VOICE PARADISE	NEC HE	價格未定	AVG
英雄志願(暫名)	英雄志願(暫名)	NEC HE	價格未定	RPG
スーパーパワーリーグ FX	SUPER POWER LEAGUE FX	HUDSON	價格未定	SPG
デアラングリッサー(暫名)	超級夢幻模擬戰(暫名)	NEC HE	價格未定	SLG
ブルー・シカゴ・ブルース	藍調芝加哥特警	NEC HE	8800日圓	AVG
上海　万里の長城	上海　萬里長城	NEC HE	6800日圓	PUZ
VOICE PARADISE	VOICE PARADISE	NEC HE	價格未定	ETC
ユナ FX(暫名)	銀河少女傳說 YUNA FX(暫名)	HUDSON	價格未定	AVG
天外魔境III NAMIDA	天外魔境III NAMIDA	HUDSON	價格未定	RPG
みにまむなのにっく	變成最少(暫名)	NEC HE	價格未定	SLG
虚空漂流ニルゲンツ	虛空漂流	NEC HE	價格未定	RPG

● MEGA DRIVE

12月發售遊戲

日期	遊戲名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
22日	サージカルストライク	SURGICAL STRIKE	SEGA	6800日圓	STG
	ぺぺんが PENGO	PENGO	SEGA	4980日圓	AVG

發售日未定遊戲

遊戲名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
シャドウラン	SHADOW RUN	COMPILE	7800日圓	RPG
魔導物語1	魔導物語1	COMPILE	價格未定	RPG



DEAR 編輯：

本人寫信來，主要你想回應貴刊第十二期「無責任讀者評壇」中「DENNIS」和「青蛙」兩位對貴刊的意見。

本人是擁有PLAYSTATION，超任和GAMEBOY三部主機的。「DENNIS」認為「GAME PLAYERS」應該全部講哂PS，我絕對不贊同他的觀點。相信各位都知道，現在遊戲界和幾年前已截然不同。90年時，市場上流行的家庭機只有3部-PC-E CD ROM，MEGA DRIVE和超任當時MD較佔優。在92年超任出了「SF 8人版」後，超任已漸漸壟斷整個市場，所以香港的「GAME書」只講超任是很正常的。但是現在PS，SS鬥個你死我活，平分春色，兩部機也有不同的優點缺點，擅長的遊戲種類也不盡相同，加上超任氣數未盡，極猛料的「N64」又快將推出，「3DO M2」也極有威脅，NEO GEO的64BIT底板也惹人憧景……未來一、兩年的遊戲界相信是一片混亂，競爭激烈。假如在香港出一本只講某一機種的雜誌，實在不可能。香港玩GAME的人不算多，而只玩某一機種的人就更少，所以不可以像日本般只報道單一機種的雜誌。現在「GAME PLAYERS」全機種制霸的路線是正確的，因為有不少機迷也會有興趣知道其他機種有什麼勁GAME，這些GAME的好處在那裡的。

況且，一部超強的主機也不會一年365日都有好GAMES出的。例如DENNIS心愛的PS在6月至10月出了大批正GAMES，如《ACE COMBAT》，《PHILOSOMA》，《心跳》等，而同期的SS是較沈寂。相反SS在11月、12月便非常熱鬧，有《X-MEN》，《VIRTUA COP》，《VF2》。假如「GAME PLAYERS」只講PS，在11月和12月便要硬著頭皮介紹啲悶GAME！？到時DENNIS實會話「GP」冇料啦！

「青蛙」認為香港已有另一本專講超任的GAME書，所以「GAME PLAYERS」可以不講超任。我覺得他的觀點也是錯的。那本只講超任的GAME書是譯日本書的，所以，不合香港人的口味，例如介紹RPG時講故事背景時又長又悶，一些廣為人知的遊戲系統仍然詳細說明，使人悶到不想看下去。假如介紹同一隻超任遊戲，「GAME PLAYERS」的文字、精簡很多，而且筆調幽默，輕鬆，選材方面也較切合香港人口味，所以「GAME PLAYERS」是絕對需要介紹超任遊戲的！

最後，我懇請各位編輯留意以下的一段文字。

我希望「GAME PLAYERS」能夠繼續為「大人氣」的超任GAME做詳細攻略。

祝貴刊能夠早日搵到合適的編輯，早日加厚頁數，照顧不同機迷的不同需要！！！

你地可以搵多的FREE LANCE WRITERS幫幫手的！

努力啊，我很羡慕你地能以興趣為職業，所以你地要珍惜這機會，搞好「GAME PLAYERS」!!!!!!

讀者流川俊騎

各大機迷：

本人自問是個喜歡打遊戲機的人，而且是任何關於格鬥的遊戲都喜歡的，例如有《鐵拳1，2》、《鬥神傳》和《街頭霸王》等等，故如果新遊戲機發售，便會立刻去買，因為我家中有PS，所以擁有眾多格鬥遊戲，這都是靠貴刊的「新GAME時間表」的幫助，因它內裡有詳細的發售日期，售價和種類。可能我實在太鍾意「遊戲誌」了，任何一部份都喜歡，而且有時會重覆翻看兩三次，因為實在太精采了，本人甚少稱讚人的，這次真的要讚讚各編輯的努力和嘔心瀝血地創造出這本「遊戲誌」，另一方面，貴刊的唯一弱點是攻略太多，而且有時會甚至六個咁多，這並不是說不好，而是完全把介紹新GAME的版位也佔據了，這點對於貴刊是不好的。記得我有個朋友就是因為貴刊的攻略佔太多，一翻書就是攻略部份，令他產生厭惡而不再買此書了；這點都是維持很長時間了，只是貴刊沒有留意罷了。希望在不久將來貴刊能夠吸納我的意見，而創造出一本更好的GAME書，不過無論如何。我一定永遠支持「遊戲誌」的。

祝身體健康，工作愉快

長期讀者 TERRY CHAN



教主有嘢講

諗唔到會有讀者以CG來設稿，實在令本教主有點意外，所以特地寫番啲嘢。唔知L.P.LEE讀者係用乜嘢SOFTWARE嚟畫嘅呢？我覺得你啲畫好有台灣CD嘅味道，加上你啲日文字款好齊，唔知有冇大作喺其他地方發表呢？

本教主都有玩開下CG，用開PHOTOSHOP同PAINTER，有下次你供稿嚟嘅時候，可以用JPEG格式寄嚟，畫張10MB嘅畫（A5 SIZE，300DPI）一張細碟都裝得落，咁咪可以畫張大啲精啲嘅畫囉。

希望早日收到你嘅新作啦！

BY L.P.LEE



電視遊戲信箱

最近幾個遊戲機都不停咁出GAME，尤其是係SATURN同PLAYSTATION，而且以SATURN嘅氣勢最厲害，除咗《VIRTUA COP》、《X-MEN》外，更有用尾嘅《VIRTUA FIGHTER-2》及《SEGA RALLY CHAMPION》；相信啲次世代機玩家就非常頭痛，皆因要大量消費乜！WATER DARGON覺得如果而家仲唔買番部次世代機，相信都冇乜話題同班機友講！

點解《真人街霸》賣咁平？

DEAR WATER DARGON

本人有一些關於SS嘅問題，希望WATER DARGON能為小弟解答，THANK YOU！

1. 請問SS嘅DAYTONA USA》可不可以幾個人一齊玩？

2. 請問SS軟盤嘅加速是不是按軟盤上嘅掣？

3. 請問SS嘅《LAYER SECTION》有沒有秘技？(因實在太難玩了)

4. 請問SS嘅SAVE RAM CARD是不是用電池記憶？

5. 請問SS真人街霸好不好玩？為何那些GAME SHOP要賣得這麼平？ (只售$190)

祝貴刊蒸蒸日上

打機狂熱文上

打機狂熱文：

1. 幾個人一齊玩就唔以，但係輪流玩就可以。

2. 加速同BREAK就用軟盤上嘅掣，而轉波就應該用軟盤後嘅掣。

3. 留意「秘技貨倉」啦。

4.SS嘅SAVE RAM係用電池保存資料。

5. 好唔好玩可謂因人而異，你覺得好玩但我又可能覺得麻麻地；平心而論，《真人街霸》係一隻不過不失嘅遊戲，如果你覺得又平又好玩，咁就買啦！唔係到隻GAME過晒氣時就講乜都冇用。

PS有乜RPG？

編輯先生：

本人最近買了一隻全新嘅PS WINNING ELEVEN，有幾個問題想請教你們：

1. 這遊戲可不可以選擇視點的呢？

2. 這遊戲是5800日圓，本人以$380買回來，是不是很平？

3. 你們說SS會推出一些NEO GEO的遊戲，SS的CD會不會比NEO GEO貴？

4.NEO GEO和SS是不是可玩翻版CD呢？

5.PS有哪幾隻RPG好玩呢？

6. 本人因有一些事情，阻礙了我在本月十五日才寄出GAME PLATER的問卷調查，如遲了可不可以通容我參加抽獎。

最後祝貴刊業務不斷進步，銷量直線上升！

SUPER忠實讀者何秉健

何秉健：

1.PS《WINNING ELEVEN》係唔可以選擇視點。

2. 以PS GAME黎講，$380已經係貴。

3. 暫時仲未有定價，但起碼唔會貴過NEO GEO CD-ROM

4.NEO GEO都有一啲翻版GAME，而SATURN就因為翻版嘅成本相當貴，所以冇市場，但WATER DARGON仍然奉勸各位唔好玩翻版，因為咁做係對開發者非常之唔公平。

5.PS比較好玩嘅RPG有《ARC THE LAD》、《BEYOND THE BEYOND》等。

6. 問卷調查嘅截信日期係11月17日，如果你係及時寄出，肯定可以參加抽獎！

PLAYERATION用乜野底板？

編輯先生：

本人想問一些有關次世代嘅問題，希望你們盡快答覆我。(最好希望在12期)

1. 近期SATURN剛推出的《X-MEN》，造得比《真人街霸》好，聽聞PLAYSTATION不能造到SATURN那麼好，為什麼呢？

2. 在PLAYSTATION EXPO'95中CAPCOM發表了《吞食天地2》(本人頗為喜愛)，請問PLAYSTATION版，可以多少人玩呢？如果可以三個人一起玩嘅話，除了本身三個人之外，一個畫面可以出多少人呢？

3. 如果論PLAYSTATION嘅機能，可唔可以完全移植《VIRTUA FIGHTER 2》呢？

4.SEGA的底板是ST-V，而PLAYSTATION是什麼底板呢？

5. 有一些雜誌說PLAYSTATION的2D處理比較弱，SEGA比較強，為什麼呢？而PLAYSTATION嘅卷軸背是多少呢？

6. 若果PLAYSTATION和SEGA論機能來說，那一部機比較強。(希望你們能認真答覆我)

7. 本人不知道NEO GEO為什麼會同SEGA合作，而不同PLAYSTATION合作呢？

祝你們的雜誌「GAME PLAYERS」在眾多的嘅雜誌上銷量最高！

超級愛GAME上

超級愛GAME（？）：

1. 邊個話PLAYSTATION做唔到咁正呀？乜佢睇過隻PS版咩？兩部次世代機嘅性能差唔多，未親眼見過真係唔好講。

2.PS版嘅《吞食天地2》暫時仲未有進一步消息，不過，由於PS已經推出MULTI TAB，所以有3 PLAY都唔出奇。

3.PS要移植《VIRTUA FIGHTER 2》並唔係咁難，但係要100%完全移植就絕對冇可能，最多只能做到非常流暢動作。

4. 相信你已經誤解咗SATURN同ST-V嘅關係，ST-V放响一般電子遊戲中心做街機，情況就好似NEO GEO一樣，而PLAYSTATION則並冇推出街機板。

5. 並未知你所講嘅係邊一本雜誌，但係以現今嘅32BLT主機性能，要做一嘅好嘅2D GAME根本唔難，所以分別應該唔大。

6. 兩部主機嘅性能互有長短，好難話邊架好哂，但一個機迷真正嘅需要係一隻好GAME，單係機能好而軟件差根本冇意思；點解你仲係咁執迷不悟，係都要追求一嘅冇意思嘅答案？

7. 呢樣純係公司與公司嘅契約，個中嘅利害關係並唔係咁容易了解，唯一可追朔就係SEGA不單家用機技術好，就連街機亦都一樣係有目共睹咁厲害，咁SNK同SEGA就可以互相交流技術，做出一嘅更好嘅作品供應俾家庭機或街機，至於SONY就冇呢個條件。

壞機有保用點攪？

編輯先生：

本人已經很多次寫信來，但是都沒有被抽中，希望今次能夠被抽中，我亦有一些問題希望能為我解答。THANK YOU！

本人最近買了一部廉價版PS，但買了一日之後便發覺主機有問題出現，畫面竟然有一條或多條垂直黑線，而且玩了一陣

會無端端HOLD機，本人是玩原裝GAME，為何會這樣呢？

第二日我便將主機帶回賣機嘅遊戲專門店，這專門店是在深水埔黃金商場××遊戲專門店，本人朋友以前曾經去此處買PS主機時，回家後亦有我以上嘅問題出現，但是這個遊戲店主卻不肯更換，這次我要求換機，他亦是大聲大氣地對我說不能夠更換主機和遊戲，亦聲明他鋪頭是沒有保用，所以沒有保養的權利……之後，我就無奈地離開。編輯先生你認為他嘅行為是否太過份呢？本人現在要拿出數百元去將主機修理，而且要另買遊戲，所以希望藉此信來提醒讀者在此處買機時要多加小心。

另外，本人亦有一些問題希望你能夠為我解答。THANK YOU VERY MUCH！

1. 聽說PS廉價版除了是改用一個綜合輸出之外，連轉盤和LOAD GAME嘅光頭都有所不同？這是否真的？

2. 聽我嘅朋友說PS廉價版是比正版PS（有S端子）容易壞？是真或是假呢？

3.PS廉價版是否和現在嘅PS一樣可以玩齊市面上所有日版遊戲？（美版除外）售價多少？（港元）

4. 貴刊實在很多攻略部份，其實一期二至三個攻略便已經足夠，把其他嘅空位用作更多新GAME介紹？

5.可否再次登出「PS遊戲總目錄」？

最後，向編輯先生說句「對不起」，本人寫得太長和家中實在沒有信紙，只能以這張紙代替，如有不便之處，敬請原諒。

祝貴刊銷量永遠No.1

遊戲誌長期讀者機王之王上

機王之王：

如果閣下有睇本刊第6期，就應該知道點做，以後再買主機時就真係要喺交易前問個明白，正所謂你情我願，打死無怨……仍然都係果一句：消費者有權問多嘅，況且你唔係一定要幫襯呢間鋪。

1.WATER DARGON都有聽聞過。但呢個消息未經證實。

2. 相信SONY都唔會造嘅咁差嘅產品整衰自己個名。

3. 當然可以玩晒嘅日版GAME，而售價就約莫係$2500。

4. 近排咁多新GAME出，所以先有咁多攻略。

5. 今期已經如你所願。

PS日版與美版嘅分別

WATER DARGON先生：

你好，本人正想購買一部PLAYSTION主機，但我從其要的遊戲雜誌中聽聞SS也並非弱者，而且本人得知有許多新廠加入SS行列，如：SNK，SOFT VISION、HUMAN……所以，希望你能解答以下問題。（麻煩晒）

1.SNK會否加入PS行列，又會推出什麼GAME呢？

2.PS的《魔域戰士》及《三國誌II 吞食天地》何時推出？

3.PS會否推出《男兒當入樽》呢？

4.PS的日版機和美版機有何分別？請詳細分別說明。

5. 聽聞PS會再次跌價，但到現時卻未有行動，這傳聞是否真的？若是真的。會何時行動？

6.PS嘅JOYSTICK在那裡有售及價錢如何？

最後，本人希望編輯先生哥哥們能再出多次「PLAYSTATION遊戲目錄」，好等我對PS GAME無知的人更能清楚知道遊戲嘅種類。THANK YOU！祝遊戲誌銷量勁過××日報！！

無知小野貓上

無知小野貓上

1.SNK相信暫時都唔會加入PS。

2.呢兩個GAME暫時都未有正式發售日。

3.BANDAI喺PS仲有咁多GAME未出，相信有排未出《SLAM DUNK》。

4. 日版PS日美版PS最大分別就係日版可以日版GAME，而美版則可玩美版GAME，THAT'S IT！

5. 傳聞終歸係傳聞，暫時仲未有消息。

6. 你可以到好景商場或者係葵涌廣場搵搵，價錢大約係$350-400左右。

一點意見

致WATER DARGON：

本人由創刊到如今（9期），每期都有買，希望給一點意見和希望你解答問題。

1. 介紹新GAME太少，攻略太多，新GAME嘅介紹多數是剛剛有得買，我地行街都睇到，不用你介紹，我和朋友只希望多看一些極新知料，起碼我地會覺得睇完好興奮，不過值得讚是新GAME時間表好正。

2.NITENDO 64幾時發售，有什麼GAME一齊發售？

3.3 DO嘅M2何時發售，有乜野GAME一齊發售？

4.PS是否有雙打線（兩部PS一齊玩），如果有，有什麼GAME對應？

5.SS的軟盤有冇軟感？

6.3DO是否氣數已盡？

多謝你抽時間看此信，亦希望可看多些新GAME，祝銷量第一。THANKS！

愛看新GAME的一群20歲青年上

愛看新GAME的一群20歲青年：

1. 因為次世代機嘅GAME通常都唔係平，所以有需要將一嘅新GAME介紹俾各大機迷，等佢地可以知道隻GAME玩乜；你知啦，唔係個個讀者都好似你同你個朋友咁醒㗎。

2. 相信N 64會嚮明年春季發售，而跟機GAME通常都係《瑪利奧兄弟》系列。

3.M2嘅發售日亦離唔開明年春季，理論上應該會同《D之食桌2》一齊出。

4. 當然有，而應對嘅GAME就有《METAL JACKET》，同時《RIDGE RACER REVOLOTION》亦會對應雙打線。

6.3DO仲未玩完，起碼都要睇埋M2先。

超任嘅光碟機

編輯先生：

本人是第一次寫信給你，請你解答我以下嘅問題。

1.GAME MUSIC STATION所介紹的CD是否所有CD機都適合呢？

2.SEGA CD-ROM可否看VIDEO CD呢？

3.PLAY STATION嘅水貨要三千幾元先可買到，那麼？行貨一出，又要多少元才買得到？

4. 超任的《TACTICS OGRE》是一隻甚麼遊戲？好像很受歡迎呢？

5. 超任的光碟機是什麼來嘅？沒有聽過他出遊戲。是否一部廢機呢？

6.NEO-GEO帶機全新要多少元才買到？是否已絕版？

7. 本人還請求編輯先生幫我一個忙，就是登超任魔法騎士嘅攻略，因為我見市面上都沒有這份攻略買，不過編輯你亦可以介紹我去何處買嘅，唔該編輯先生！

祝貴刊業務日趨上升，業務及生意都蒸蒸日上！

一個忠心嘅遊戲誌讀者

GALFORD上

GALFORD

1. 話明係GAME MUSIC STATION，當中介紹嘅軟件就梗係普通CD啦，即係只有音樂個種啦。

2. 如果你係議MEGA DRIVE嘅CD-ROM系統，咁就唔可以啦，但係SATURN就可以利用MOVE CARD睇VCD。

3. 如果有PLAYSTATION行貨嘅話，應該係$2500咁上下。

4.《TACTICS OGRE》係一隻S.RPG，本身非常出名，而上一集《傳說的OGRE BATTLE》係WATER DARGON非常鍾意玩嘅超任GAME，所以兩集《OGRE》都應該捧場。

5. 超任嘅光碟機……好似係用嚟做嘅非法野嘅，所以係唔會有GAME出。

6. 未絕版嘅，但都唔係度度有得買，而價錢約莫係$1500。

7. 因為隻GAME比較舊，所以都未必會出攻略。

遊戲跳蚤市場





本人誠讓 SEGA SATURN

的VIDEO卡，送二隻CD-V，價$1000元，實價無得減，另讓《新忍傳》價$230，《魔法騎士》價$250，《GOTHA》價$200，《街頭霸王真人版》$300，冇價講，全部差唔多同新買一樣所有保養説明書都齊，大家請放心！
聯絡方法：晚10:00—11:00
早9:00—12:00電26378038阿維洽，如不在請留姓名電話必覆

聲明

一.來信如不按刊登規則指示將不會受理
二.本刊保留刊登信件的一切權力
三.讀者所有買賣糾紛，一概與本刊無關

誠讓超級任天堂

本人誠讓超級任天堂主機一部，國際線路，連兩手掣、火牛、S線、八成新，六遊戲帶《龍珠Z 超武鬥傳 I、II》、《瑪利奧全集》、《街頭霸王IURBO版》、《STG》、《DARIUS》，JOYSTICK兩個，一分四插頭，全套價$1500，不散賣，並有盒。有意購買者請説明買二手遊戲機及留名、留電。
聯絡方法：
晚上七時後 25735328就洽



本人誠讓 NEO GEO

CD二隻《拳皇94》和《麻雀狂列傳》價兩隻$390保証原裝，九成新。或可用其他NEO GEO CD原裝一併交換另徵求NEO GEO CD歡迎來電問價有意電71163383 CALL 6270
留姓名及電話，必覆 周生洽



誠讓 3DO

誠讓3DO FZ—1連VCD解像器，九成新，連兩個原裝手掣；五十多隻遊戲；3DO專刊連光碟共八冊；《西遊記》VCD1及2集；火牛等。價$4000(可議價)。另GAME GEAR一部；《日本聯盟足球》；《超音鼠賽車》；《歐洲足球》；《寶石俄羅斯》；火牛。有盒，九成新。價$900(可議價)。
聯絡方法：電1128519-313 伍洽

SNK 盒帶

SNK盒帶 KING OF FIGHTER 95，價1300元
舊手掣，價150元
請電 24953861 輝洽

讓 3DO

讓3DO連十五隻GAME手掣，天線，買了大約8個月機，現平價$1650，平過出面二手店，有意請速聯絡。
聯絡方法：請電71128271
A/C 8958 即覆。

急讓 3DO

本人因家事急讓3DO FZ-10一部連FZ-10專用VCD解碼器(以上有盒有説明書)。原裝手掣2個，大手掣2個，火牛一個加36隻GAME，12套VCD和PHOTO CD一隻同3DO MAGAZINE由95年1至12月，尾三期有公報M2功能。以上全部4000元。
聯絡方法：26424209阿堅
來電説明買機和留電話姓名。



讓 PLAY STATION

連一手掣，一原裝《鐵拳》，《心跳回憶》，《豪血寺一族2》，只玩了兩個幾月和GAME GEAR一部連八盒遊戲，有《格鬥3人組2》，《G忍2》，《大戰略G》，《可聯盟》等等。全部合共價$3100，有意請電：晚上七時至十時。
聯絡方法：28981762 阿洲洽



徵求：

SATURN、PLAYSTATION、NEO GEO CD—ROM主機。另徵GAMES：SS《SUPER HANG ON》$250、《F1 INFORMATION》$250、《極上Q沙》$150、《飛龍》$200、《GALE RACER》$100、《魔法騎士》$150、《卒業》$150、《戰斧》$170、《兵蜂》$150、《水滸演武》$130。PS《心跳回憶限定版》$700。以上遊戲必須齊料。
聯絡方法：23866576或
71128329 CALL 477 找袁SIR



本人誠讓 PANASONIC 3DO

FZ-10一部，九成新連説明書，已改裝免火牛，2個原裝手掣，可駁耳筒，1隻原裝遊戲《街霸》及十多隻熱門遊戲包括《AO》。現售$2800，可略減，有意者請在星期一至五晚上6時至8時電25986589 何承熹洽。

讓 3DO

本人誠讓3DO PANASONIC FZ-1主機一部，連兩手掣港AV線，二十四隻GAME，無須用變壓器，九成新，價$1200，另可用PLAYSTATION或SATURN交換。
聯絡方法：晚上六時至十時，
電28840183 楊洽

讀者戊：「很煩呀！我玩厭了，真不知如何處理。家裡又沒有位置安置，但我又想買多些新GAME，還是賤價賣掉吧。」

讀者丙：「不行！這太不負責任了，你怎可不替它想想，可能有人想收容它呢。」

讀者戊：「那麼我應怎麼辦？」

讀者丙：「你要找○○的抉擇！」

讀者戊：「……？」

讀者丙：「還是先找這裡吧……」

姓名：遊戲跳蚤市場

服務性質：給予讀者版位，刊登買賣遊戲主機或軟件之廣告，進行公平交易。

服務時間：二十四小時ON CALL(BY POST……)

要求服務方法：請留意專用表格

刊登規則

一・必須以本表格填寫（影印本亦可）

二・必須填寫真實資料

三・來信必須連同身份証副本乙份

四・一切未經遊戲機生產商受權之遊戲產品，一概不予受理（如磁碟機）

五・來信請寄：<九龍旺角郵政信箱79489號>信封面請註明<遊戲誌・遊戲跳蚤市場>

聲明

一・來信如不按規則指示將不會受理

二・本刊保留刊登信件的一切權力

三・讀者所有買賣糾紛，一概與本刊無關

遊戲跳蚤市場專用表格

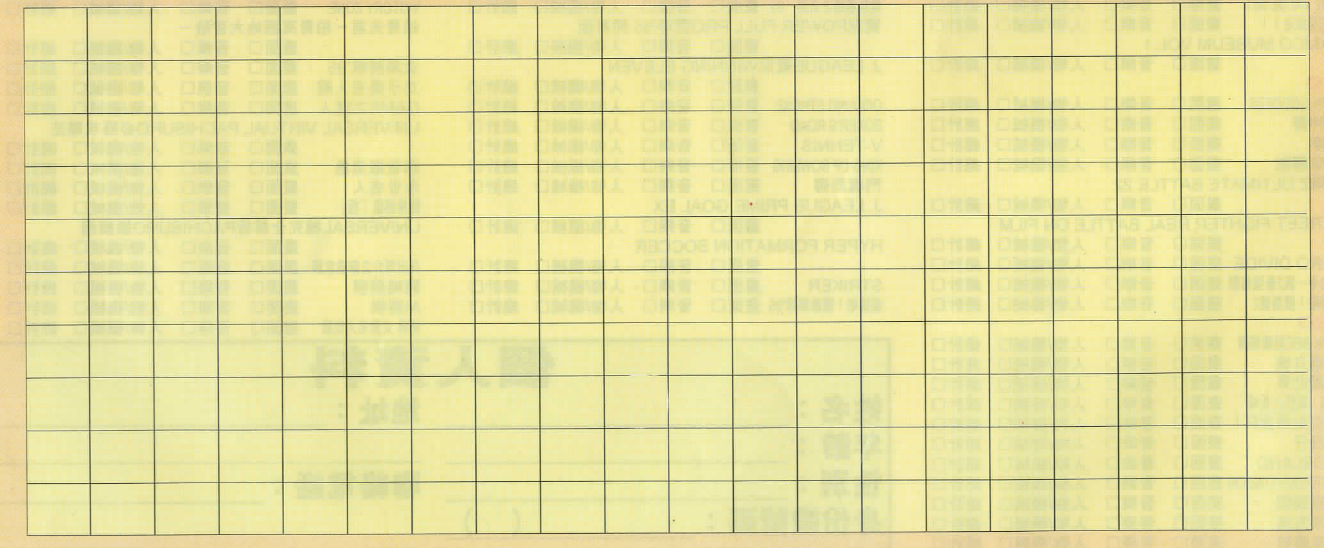
姓名：

身份証號碼：

聯絡電話：

聯絡地址：

誠徵／讓（請刪去不適用者）



聯絡方法：

PLAY STATION迷共同推介，全港最具代表性的PS遊戲總評審

最受歡迎PLAY STATION遊戲直選

選出PS各部門最佳遊戲——

畫面部門　音樂部門　人物/機械部門　遊戲性質分類BEST 3　最受歡迎BEST 10

參加直選　奪取次世代遊戲機

會參加PS遊戲選舉，你一定早已擁有PS主機，為了令你「泥足深陷」，我們要送你——

SEGA SATURN主機一部

獎額：五名

投票表格請寄「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓」；信封面請註明「《遊戲誌》最受歡迎PLAY STATION遊戲直選」。

截止日期：1995年12月22日　　公布日期：1996年1月19日（第16期）

最受歡迎PLAY STATION遊戲直選表格

請分別選出你心目中十個畫面、音樂、人物/機械設定和總合最佳的PS遊戲，並在相對的方格中加上╱號。

ACT
TAMA 畫面□ 音樂□ 人物/機械□ 總計□
熱血親子 畫面□ 音樂□ 人物/機械□ 總計□
GUNNERS HEAVEN 畫面□ 音樂□ 人物/機械□ 總計□
JUMPING FLASH! 畫面□ 音樂□ 人物/機械□ 總計□
CYBER WAR 畫面□ 音樂□ 人物/機械□ 總計□
RAYMAN 畫面□ 音樂□ 人物/機械□ 總計□
HERMIE HOPPERHEAD 畫面□ 音樂□ 人物/機械□ 總計□
THUNDER STORM & ROAD BLASTER 畫面□ 音樂□ 人物/機械□ 總計□

ARPG
CRIME CRACKERS 畫面□ 音樂□ 人物/機械□ 總計□
KING'S FIELD 畫面□ 音樂□ 人物/機械□ 總計□
SPACE GRIFFON VF-9 畫面□ 音樂□ 人物/機械□ 總計□
KING'S FIELD II 畫面□ 音樂□ 人物/機械□ 總計□

AVG
寶魔HUNTER蘭姆 VOL.1 畫面□ 音樂□ 人物/機械□ 總計□
MYST 畫面□ 音樂□ 人物/機械□ 總計□
3×3EYES～吸精公主～ 畫面□ 音樂□ 人物/機械□ 總計□
寶魔HUNTER蘭姆 VOL.2 畫面□ 音樂□ 人物/機械□ 總計□
學校怪談 花子來了 畫面□ 音樂□ 人物/機械□ 總計□
DARK SEED 畫面□ 音樂□ 人物/機械□ 總計□
NIGHT HEAD 畫面□ 音樂□ 人物/機械□ 總計□
藍調芝加哥特警 畫面□ 音樂□ 人物/機械□ 總計□

ETC
魚樂無窮（AQUANAUT的假期） 畫面□ 音樂□ 人物/機械□ 總計□
EMIT VALUE SET 畫面□ 音樂□ 人物/機械□ 總計□
THE鬼退治！！ 畫面□ 音樂□ 人物/機械□ 總計□
NAMCO MUSEUM VOL.1 畫面□ 音樂□ 人物/機械□ 總計□

FIG
TWIN GODDESS 畫面□ 音樂□ 人物/機械□ 總計□
鬥神傳 畫面□ 音樂□ 人物/機械□ 總計□
鐵拳 畫面□ 音樂□ 人物/機械□ 總計□
悟空傳説 畫面□ 音樂□ 人物/機械□ 總計□
龍珠Z ULTIMATE BATTLE 22 畫面□ 音樂□ 人物/機械□ 總計□
STREET FIGHTER REAL BATTLE ON FILM 畫面□ 音樂□ 人物/機械□ 總計□
ZERO DIVIDE 畫面□ 音樂□ 人物/機械□ 總計□
豪血寺一族2最強傳説 畫面□ 音樂□ 人物/機械□ 總計□
不要輸！魔劍道2 畫面□ 音樂□ 人物/機械□ 總計□

PZG
TWIN BEE對戰砌磚 畫面□ 音樂□ 人物/機械□ 總計□
立體方塊 畫面□ 音樂□ 人物/機械□ 總計□
拼圖世界 畫面□ 音樂□ 人物/機械□ 總計□
上海‧萬里之長城 畫面□ 音樂□ 人物/機械□ 總計□
宇宙生物君P！ 畫面□ 音樂□ 人物/機械□ 總計□
自殺仔 畫面□ 音樂□ 人物/機械□ 總計□
MISSLAND 畫面□ 音樂□ 人物/機械□ 總計□
HEBEREKE STATION 畫面□ 音樂□ 人物/機械□ 總計□
動畫砌圖 畫面□ 音樂□ 人物/機械□ 總計□
爆彈方塊 畫面□ 音樂□ 人物/機械□ 總計□
繪畫邏輯 畫面□ 音樂□ 人物/機械□ 總計□

GAME之鐵人THE上海 畫面□ 音樂□ 人物/機械□ 總計□

RAC
RIDGE RACER 畫面□ 音樂□ 人物/機械□ 總計□
MOTOR TOON‧GRAND PRIX 畫面□ 音樂□ 人物/機械□ 總計□
COSMIC RACE 畫面□ 音樂□ 人物/機械□ 總計□
RIDGE RECER REVOLUTION 畫面□ 音樂□ 人物/機械□ 總計□

RPG
ARC THE LAD 畫面□ 音樂□ 人物/機械□ 總計□
巫術 VII 畫面□ 音樂□ 人物/機械□ 總計□
BEYOND THE BEYOND 畫面□ 音樂□ 人物/機械□ 總計□

SLG
A IV 畫面□ 音樂□ 人物/機械□ 總計□
A IV限定SET 畫面□ 音樂□ 人物/機械□ 總計□
FALCATA 畫面□ 音樂□ 人物/機械□ 總計□
信長之野望‧霸王傳 畫面□ 音樂□ 人物/機械□ 總計□
三國志IV 畫面□ 音樂□ 人物/機械□ 總計□
心跳回憶 畫面□ 音樂□ 人物/機械□ 總計□
卒業II 畫面□ 音樂□ 人物/機械□ 總計□
藤丸地獄變 畫面□ 音樂□ 人物/機械□ 總計□
惑星開發中 畫面□ 音樂□ 人物/機械□ 總計□
THROUGHBRED BREEDER II PLUS 畫面□ 音樂□ 人物/機械□ 總計□
A IV EVOLUTION GLOBAL 畫面□ 音樂□ 人物/機械□ 總計□
戰鬥國家 畫面□ 音樂□ 人物/機械□ 總計□

SPT
實況POWER FULL PRO野球'95 畫面□ 音樂□ 人物/機械□ 總計□
競馬最勝之法則 '95 畫面□ 音樂□ 人物/機械□ 總計□
實況POWER FULL PRO野球'95 開幕版 畫面□ 音樂□ 人物/機械□ 總計□
J. LEAGUE實況WINNING ELEVEN 畫面□ 音樂□ 人物/機械□ 總計□
GROUND STROKE 畫面□ 音樂□ 人物/機械□ 總計□
BOXER'S ROAD 畫面□ 音樂□ 人物/機械□ 總計□
V-TENNIS 畫面□ 音樂□ 人物/機械□ 總計□
KING OF BOWLING 畫面□ 音樂□ 人物/機械□ 總計□
鬥魂烈傳 畫面□ 音樂□ 人物/機械□ 總計□
J. LEAGUE PRIME GOAL EX 畫面□ 音樂□ 人物/機械□ 總計□
HYPER FORMATION SOCCER 畫面□ 音樂□ 人物/機械□ 總計□
STRIKER 畫面□ 音樂□ 人物/機械□ 總計□
燃燒吧！職業棒球'95 畫面□ 音樂□ 人物/機械□ 總計□

STG
極上沙鍋曼蛇 畫面□ 音樂□ 人物/機械□ 總計□
雷電PROJECT 畫面□ 音樂□ 人物/機械□ 總計□
KILEAK, THE BLOOD 畫面□ 音樂□ 人物/機械□ 總計□
CYBER SLED 畫面□ 音樂□ 人物/機械□ 總計□
STAR BLADE α 畫面□ 音樂□ 人物/機械□ 總計□
機動戰士GUNDAM 畫面□ 音樂□ 人物/機械□ 總計□
ACE COMBAT 畫面□ 音樂□ 人物/機械□ 總計□
PHILOSOMA 畫面□ 音樂□ 人物/機械□ 總計□
NIGHT STRIKER 畫面□ 音樂□ 人物/機械□ 總計□
ZEITGEIST 畫面□ 音樂□ 人物/機械□ 總計□
METAL JACKET 畫面□ 音樂□ 人物/機械□ 總計□
EXECTOR 畫面□ 音樂□ 人物/機械□ 總計□
TWIN BEE DELUEX PACK 畫面□ 音樂□ 人物/機械□ 總計□
TOTAL ECLIPSE TURBO 畫面□ 音樂□ 人物/機械□ 總計□
海底大戰爭 畫面□ 音樂□ 人物/機械□ 總計□
OFF-WORLD INTERCEPTOR EXTREME 畫面□ 音樂□ 人物/機械□ 總計□
REVETHION 畫面□ 音樂□ 人物/機械□ 總計□

TAB
麻雀悟空 天竺 畫面□ 音樂□ 人物/機械□ 總計□
麻雀STATION MAZIN～麻神～ 畫面□ 音樂□ 人物/機械□ 總計□
喜國雅彥角子老虎機 畫面□ 音樂□ 人物/機械□ 總計□
柿木將棋 畫面□ 音樂□ 人物/機械□ 總計□
美少女雀士LIMITED 畫面□ 音樂□ 人物/機械□ 總計□
ENTERTAINMENT雀荘THAT'S PON 畫面□ 音樂□ 人物/機械□ 總計□
球轉界 畫面□ 音樂□ 人物/機械□ 總計□
VICTORY ZONE 畫面□ 音樂□ 人物/機械□ 總計□
柏青夫君－柏青高園地大冒險－ 畫面□ 音樂□ 人物/機械□ 總計□
金澤將棋'95 畫面□ 音樂□ 人物/機械□ 總計□
女子高名人戰 畫面□ 音樂□ 人物/機械□ 總計□
GAME之達人 畫面□ 音樂□ 人物/機械□ 總計□
UNIVERSAL VIRTUAL PACHISURO必勝攻略法 畫面□ 音樂□ 人物/機械□ 總計□
麻雀巖流島 畫面□ 音樂□ 人物/機械□ 總計□
永世名人 畫面□ 音樂□ 人物/機械□ 總計□
對局將棋「極」 畫面□ 音樂□ 人物/機械□ 總計□
UNIVERSAL機完全解析PACHISURO模擬器 畫面□ 音樂□ 人物/機械□ 總計□
井出洋介之麻雀家族 畫面□ 音樂□ 人物/機械□ 總計□
戰略將棋 畫面□ 音樂□ 人物/機械□ 總計□
AI將棋 畫面□ 音樂□ 人物/機械□ 總計□
將棋 女流名人位戰 畫面□ 音樂□ 人物/機械□ 總計□

個人資料

姓名：＿＿＿＿＿＿＿＿　地址：＿＿＿＿＿＿＿＿
年齡：＿＿＿＿＿＿＿＿
性別：＿＿＿＿＿＿＿＿　聯絡電話：＿＿＿＿＿＿＿＿
身份證號碼：＿＿＿＿（　）

歡迎影印本表格參加

95年版 PLAY STATION遊戲總目錄

收錄時期：94年12月3日～95年12月3日

作品總數

ACT	8作	RPG	3作
ARPG	4作	SLG	12作
AVG	8作	SPT	13作
FIG	9作	STG	17作
PZG	12作	TAB	21作
RAC	4作	ETC	4作

合共　115作

列表註釋

1. 生產商
2. 推出日期
3. 價格
4. 最多同玩人數
5. 使用記憶體數量
6. 其他對應配件

——下期——
SATURN遊戲95年總目錄
原來SATURN遊戲比PLAY STATION的還要多！

RIDGE RACER

© 1994 NAMCO

此3D賽車遊戲早於業務版已享負盛名，而移植至PS後亦毫不遜色，單是那些數量多得過分的秘技已值回票值。

評分

總合平均/分 7.5

1. NAMCO
2. 94年12月3日
3. 5800日圓
4. 1人PLAY
5. 1
6. NEGCON



MOTOR TOON· GRAND PRIX

© 1994 SONY COMPUTER ENTERTAIMENT INC.
© SUSULH MATSUSHITA COMPANY

可說是卡通版《RIDGE RACER》，但此遊戲最利害之處是用盡了PS的功能，而視點亦可四階段調節，操控亦不算複雜。

評分

總合平均/分 5.5

1. SONY COMPUTER ENTERTAIMENT
2. 94年12月16日
3. 5400日圓
4. 2人
5. 1
6. NEGCON



COSMIC RACE

© NEOREX

一個多邊形賽車遊戲，比賽並不是在地面上進行，而且可利用那限時的出界時間來走捷徑。賽道環境和車種都有五款。加上360度的重播功能，總算盡用PLAY STATION的功能。

評分

總合平均/分 4.1

1. NEOREX
2. 95年1月20日
3. 6800日圓
4. 2人對戰
5. 1
6. -----------



RIDGE RACER REVOLUTION

© 1994 NAMCO

《RIDGE RACER》的家庭第二代，加入了通訊對戰功能，並增加至五條賽道，令遊戲更加吸引。

評分

總合平均/分 7.2

1. NAMCO
2. 95年12月3日
3. 5800日圓
4. 通訊對戰
5. 1
6. NEGCON、對戰線



TAMA

小時候的手提小玩意，現在竟然電腦化，就好像把本來很簡單的事情複雜化一樣。遊戲目標是把地盤左右搖動，令小珠滾進終點洞中。幸好遊戲地盤多變化，又有不同的機關，讓人仍覺得它是個次世代機遊戲。



評分

總合平均/分 4.0

1. TIME WARNER INTERACTIVE
2. 94年12月3日
3. 5800日圓
4. 1人
5. -------------
6. -------------

熱血親子

久違了的橫向捲軸動作遊戲，出招方法可易可難，易至按一個鈕便可使出超秘殺技，難的話可讓你自行設定一連串連續技，且出場敵人可達20人之譜，這是以往家庭機所不能出現的景象。



評分

總合平均/分4.5

1. TECHNOSOFT
2. 94年12月3日
3. 6950日圓
4. 2人
5. ---------------
6. ---------------

GUNNERS HEAVEN

正統派橫向捲軸動作射擊遊戲。總共有4種基本攻擊模式可供任意替換，另外還可取得道具來POWER UP，而道具是有時限的。全個GAME由6版所組成。



評分

總合平均/分 5.0

1. SONY COMPUTER ENTERTAINMENT
2. 95年4月28日
3. 5800日圓
4. 1人
5. -------------
6. -------------

JUMPING FLASH!

被譽為「紮紮跳動物版DOOM」實在當之無愧，可惜比較起來「跳樓」的速度感略嫌不足，但由於設計精細，故不失為一隻好GAME。



評分

總合平均/分 7.9

1. SONY COMPUTER ENTERTAINMENT
2. 95年4月28日
3. 5800日圓
4. 1人
5. 3
6. ------------

CYBER WAR

是一隻叫《電子世界爭霸戰》的電影GAME，在私人電腦中大受歡迎，遊戲的形式是集合了動作，射擊，冒險等眾多元素所組成，娛樂性非常高，但難度卻更高，而且是由三張CD所組成。

評分

總合平均/分 6.7

1. COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT
2. 95年7月21日
3. 8800日圓（3CD）
4. 1人
5. -------------
6. -------------

RAYMAN

一個動腦筋的動作遊戲，玩者要在各個版圖中找尋強化寶物，救出所有被擄去的人質。這遊戲同時推出了SATURN版。



評分

總合平均/分 7.7

1. UBI SOFT
2. 95年9月22日
3. 5800日圓
4. 1人
5. 3
6. ------------

HERMIE HOPPERHEAD

無論畫面和遊戲設計都像極了《孖寶兄弟》的動作遊戲，遊戲中主角會帶着三隻鷄蛋到處跑去取分，取得特別的寶物還可以令蛋孵化。



評分

總合平均/分 6.4

1. SONY COMPUTER ENTERTAINMENT
2. 95年9月29日
3. 5800日圓
4. 1人
5. 1
6. ------------

THUNDER STORM & ROAD BLASTER

一個舊街機遊戲移植作，質素當然比當年MEGA CD版精彩得多，不過，在次世代機種中推出這類遊戲，總讓人有令PS成LASER ACTIVE的感覺。



評分

總合平均/分 3.9

1. ECSECO
2. 95年10月20日
3. 6800日圓
4. 1人
5. -----------
6. -----------

CRIME CRACKERS

PLAY STATION的首個RPG，GAME中以會多邊型去造出3D迷宮，敵人會從360゜全方位向你襲擊，全16版，而每版都時間限制。



評分

總合平均/分 3.3

1. SONY COMPUTER ENTERTAINMENT
2. 94年12月3日
3. 5800日圓
4. 1人
5. 1
6. -------------

KING'S FIELD

以全多角形來製作的3D RPG。畫面給人單調的感覺，玩起來像外國的電腦遊戲，屬PS推出初期時的軟件。



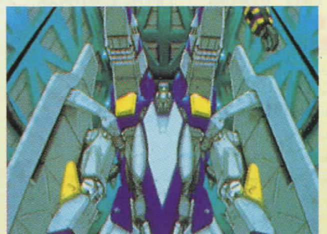
評分

總合平均/分 4.0

1. FROM SOFTWARE
2. 94年12月16日
3. 6300日圓
4. 1人
5. 5
6. -----------

SPACE GRIFFON VF-9

又是一個《DOOM》式歷險遊戲，主角要在月球上最大的基地中消滅怪物。這遊戲人物雖較《KILEAK, THE BLOOD》豐富，但是卻不大吸引，加上流暢程度和氣氛不及，所以受歡迎程度也較低。



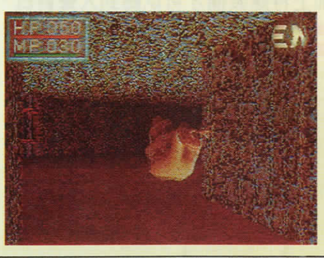
評分

總合平均/分 3.6

1. PANTHER SOFTWARE
2. 95年1月27日
3. 4800日圓
4. 1人
5. 8
6. -------------

KING'S FIELD II

以多角型製作的3D RPG續篇。今集的特色是加入了材質貼圖技術，活動地區亦不再局限在迷宮內。



評分

總合平均/分 5.0

1. FROM SOFTWARE
2. 94年7月21日5
3. 6300日圓
4. 1人
5. 2
6. ------------

寶魔HUNTER蘭姆

故事講述魔界的寶魔獵人蘭姆為了辟邪除妖來到人界所發生的趣事；整個遊戲都是以動畫去表示，除了原作的3話外，兩集均加了1話PS版原創故事。



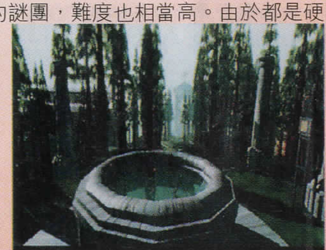
評分

總合平均/分 6.1

1. ASMIK
2. 94年12月22日(VOL.1)
   95年9月15日(VOL.2)
3. 5800日圓(VOL.1)4900日圓(VOL.2)
4. 1人PLAY
5. 1
6. -------------

MYST

移植自個人電腦的大作，畫面全由華麗的場面構成。玩者要在MYST島上到處查探，破解機關，解開島上的謎團，難度也相當高。由於都是硬照，所以並不算是多邊形作品。



評分

總合平均/分 6.8

1. SOFT BANK
2. 95年1月27日
3. 7800日圓
4. 1人
5. 2
6. 滑鼠

3×3EYES～吸精公主～

在電腦版發售之後不久便移植到PS上的《3×3 EYES》，與電腦版最不同的就是擁有更多的動畫，使到整個故事表現得更暢順，更精采。



評分

總合平均/分 6.5

1. XING ENTERTAINMENT
2. 95年8月11日
3. 7300日圓（雙CD）
4. 1人
5. 1
6. ------------

學校怪談 花子來了

一個樣子奇怪的花子，一班天真的小學生，一群恐佈的怨靈，交織成一個迷離的故事……若閣下想感受一下黑色喜劇的魅力，不妨買來玩玩……



評分

總合平均/分 2.5

1. CAPCOM
2. 95年8月11日發賣
3. 5800日圓
4. 1人
5. 1
6. -------------

DARK SEED

玩者飾演一位科幻小説作家，為了逃避都市的噪吵而搬到郊外的大屋去，卻因而陷入恐怖之中。



評分

總合平均/分 4.0

1. GAGA COMMUNICATIONS
2. 95年10月27日
3. 5800日圓
4. 1人
5. 1
6. ------------

NIGHT HEAD

霧原直人、直也兄弟自少已擁有超能力，自少被科學家御廚恭二郎於其研究所中接受隔離研究。十五年後，兩兄弟終逃離研究所，展開一連串冒險，但二人除被追捕外，實際上二人是仍未能完全控制自己的能力。



評分

總合平均/分 3.5

1. FUJI TV
2. 95年11月17日
3. 5800日圓
4. 1人
5. 1
6. -------------

藍調芝加哥特警

一個改編自著名電腦推理遊戲《J.B.HAROLD》系列的遊戲。男主角J.B.是自由城警署凶殺科警探，今次的案件除有關一名十七歲少女之死外，其女朋友更是另一名犧牲者兼嫌疑犯。



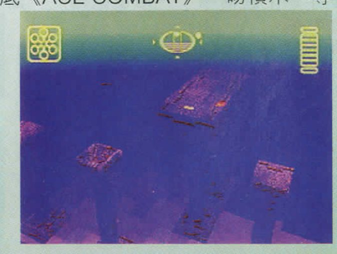
評分

總合平均/分 6.0

1. RIVERHILL SOFT
2. 95年11月22日
3. 6800日圓（雙CD）
4. 1人
5. 1～8
6. ------------

魚樂無窮（AQUANAUT的假期）

可是世上最優閒的遊戲，沒有限時，也沒有特定要完成的目標，玩者可憑自己的喜好選擇不同的玩法：海底《ACE COMBAT》、砌積木、尋寶、賞魚、畫地圖，適隨專便。



評分

總合平均/分 5.5

1. ARTDINK
2. 95年6月30日發賣
3. 6800日圓
4. 1人PLAY
5. 1
6. -----------

EMIT VALUE SET

© KOEI CO., LTD.

赤川次郎原著，井之又睦人設的英語教育＋偵探冒險遊戲，當年超任要加上特殊裝備才可以聽到人聲對白，現在就可以直接從PS中播出了。

評分

總合平均/分 5.0

1. 光榮
2. 95年9月29日
3. 15800日圓（3 CD）
4. 1人
5. 各1
6. -------------



THE鬼退治！！

©NIPPONICHI SOFTWARE INC.

桃太郎老了，便找來四個繼承人去除魔；一個玩法像《大富翁》和《飛行棋》的遊戲，可說是老幼咸宜，人多時不妨用來招呼朋友。

評分

總合平均/分 6.0

1. 日本一SOFTWARE
2. 95年10月13日
3. 5800日圓
4. 4人
5. 1
6. ------------



NAMCO MUSEUM VOL.1

© NAMCO CO., LTD.

NAMCO是一間非常出名的遊戲製件公司，而她所製作的遊戲亦十分多，此遊戲便是將以往NAMCO的一小部分經典遊戲輯錄出來，讓玩家們能好好的懷緬一番。

評分

總合平均/分 6.0

1. NAMCO
2. 95年11月22日
3. 5800日圓
4. 1人
5. 1
6. NEGCON



TWIN GODDESS

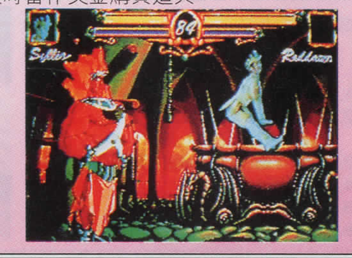
©1994 POLYGRAM

利用真人畫象角色及動畫角色合成後的異色格鬥遊戲。加入了道具和魔法的元素，而所得分數將會在過版時當作獎金購買道具。

評分

總合平均/分 4.0

1. POLYGRAM
2. 94年12月22日
3. 7800日圓
4. 2人
5. --------------
6. --------------



鬥神傳

© 1995 TAKARA

PLAY STATION初推出時的立體對戰格鬥大作，採用了TEXTURE MAPPING，特色是以武器作戰和可從側面攻擊對手，隱藏招式和秘技也很多，一按即出的必殺技也受玩家歡迎。

評分

總合平均/分 8.5

1. TAKARA
2. 95年1月1日
3. 5800日圓
4. 2人
5.--------------
6.--------------



鐵拳

©NAMCO

移植至業務版的水平實在不俗，雖然不像《鬥神》般可以碌來碌去，但可玩度卻比《鬥神傳》更高，而且PS的操控比業務版更出色。

評分

總合平均/分 7.8

1. NAMCO
2. 95年3月31日
3. 5800日圓
4. 2人
5. 1
6. --------------

悟空傳說

© ALLUMER

以穿上特攝服的人物用數碼方法製作的格鬥遊戲。雖說是以西遊記為題材，但人物的造型卻相當科幻。

評分

總合平均/分 5.5

1. ALLUMER
2. 94年5月25日
3. 5800日圓
4. 2人
5. -------------
6. -------------



龍珠Z ULTIMATE BATTLE 22

© BIRD STUDIO／集英社・FUJI TV・東映動畫
© BANDAI 1995

基本操作方法與超任版大同小異，但人數有27人之多。而人物BUILD UP模式可說是其靈魂所在，大可一卡走天涯四處挑機。

評分

總合平均/分 6.5

1. BANDAI
2. 95年7月28日
3. 5800日圓
4. 2人
5. 1（每人）
6. ---------------



STREET FIGHTER REAL BATTLE ON FILM

© 1995 CAPCOM

街霸真人版終於和大家見面，單看畫面似乎比街機版漂亮，但實際上其動作卻不甚暢順，一格格似的……街霸迷可以照買，否則……

評分

總合平均/分 5.8

1. CAPCOM
2. 95年8月11日
3. 5800日圓
4. 2人
5. 1
6. -------------



ZERO DIVIDE

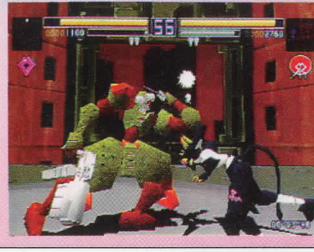
© ZOOM

以電腦網絡世界為背景的對戰格鬥遊戲，掉下台時可抓着台邊跳回台上頗有創意，角色身體各部分會損壞也十分創新，但出人意表的，就是大量的隱藏秘技。

評分

總合平均/分 8.0

1. ZOOM
2. 95年8月25日
3. 5800日圓
4. 2人
5. 1
6. -------------



豪血寺一族2最強傳說

© ATLUS

街機移植的對戰格鬥作品，本來也頗受注目，但移植出來的效果和恐怖的變身LOAD碟都成為這遊戲的致命傷。

評分

總合平均/分 5.0

1. ATLUS
2. 95年10月20日
3. 5800日圓
4. 2人
5. ------------
6. ------------



不要輸！魔劍道2

© 1995 DATAM POLYSTAR

移植自超任的格鬥作品，可惜就連超任的畫面質素也移植了過來，一點長進也沒有。魔法系統是這遊戲的特別之處。

評分

總合平均/分 3.5

1. DATAM POLYSTAR
2. 95年11月10日
3. 5800日圓
4. 2人
5. 1
6. ------------



TWIN BEE對戰砌磚

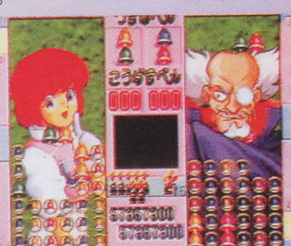
© 1994 KONAMI ALL RIGHT RESERVED

射擊名作TWIN BEE跑進砌磚世界同樣是人氣十足。遊戲中除TWIN BEE人物外亦有其他人物，畫面十分活潑。

評分

總合平均/分 3.8

1. KONAMI
2. 94年12月9日
3. 5800日圓
4. 2人
5. ------------
6. ------------



立體方塊

© TECHNOS JAPAN CORP.

一個在個人電腦中也能玩到的簡單遊戲，到了PLAY STATION之後便以多個多邊形角色串連起來。方塊由一至五塊方磚組成，亦可作對戰，不過，這樣的遊戲有必要用次世代機來玩嗎？

評分

總合平均/分 3.0

1. TECHNOS JAPAN
2. 94年12月22日
3. 5800日圓
4. 2人
5. ------------
6. ------------

拼圖世界

© NIPPON ICHI SOFTWARE

簡單來說就是在電視上玩拼圖。若不執着於時間來說，會是一個不錯的消閒玩意。適合任何年齡人士去玩的作品。

評分

總合平均/分 4.0

1. 日本一SOFTWARE
2. 95年2月3日
3. 5800日圓
4. 2人
5. ------------
6. ------------



上海．萬里之長城

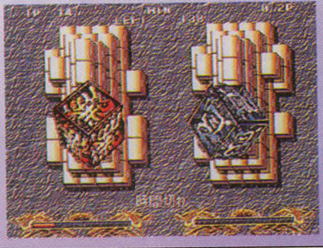
© SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

只要揀出一對的相同麻雀便可以消去，將全部麻雀消去便算成功，若開錯了一隻便全盤失敗，是一個鬥智的遊戲。十分受到玩家的歡迎。

評分

總合平均/分 5.5

1. SONY COMPUTER ENTERTAINMENT
2. 95年3月24日
3. 5800日圓（6800日圓連MOUSE）
4. 2人
5. 1
6. 滑鼠



宇宙生物君P！

©1995 WARP/1995 ASMIK

又是另一隻對戰PUZZLE，將相同顏色的卵接合，四邊鄰接的卵便會消去，掉下來的卵共有5種。GAME的畫面是以CG表示。

評分

總合平均/分 3.5

1. ASMIK
2. 95年3月31日
3. 5800日圓
4. 2人
5. ------------
6. ------------



自殺仔

© XING/IREM 1995

去年「好正」的街機移植作，玩者須引導主角跑到出口，但偏偏人物總不生性愛被淹死。可說是砌磚遊戲的新員。

評分

總合平均/分 6.0

1. XING ENTERTAINMENT
2. 95年4月28日
3. 6800日圓
4. 2人
5. 1
6. ------------



MISSLAND

©1995 ALTRON CORPORATION

將畫面上兩幅畫比較，找出不同之處的找錯處遊戲，若以構思來說，可說是相當健康的消閒作品，但若是和其他動作遊戲比較……

評分

總合平均/分 3.7

1. ALTRON
2. 95年4月28日
3. 5800日圓
4. 2人
5. ------------
6. ------------



HEBEREKE STATION

© 1995 SUNSOFT * 1995 SUCCESS

又是一個變種自《俄羅斯方塊》的砌磚遊戲，玩者可從四個具有不同攻擊方法的角色中選取一人作戰，遊戲中有各種不同的必殺技，且可供設定的地方十分之多，連以甚麼條件來令方塊消失也可設定。

評分

總合平均/分 3.6

1. SUNSOFT
2. 95年5月26日
3. 5800日圓
4. 2人
5. ------------
6. ------------



動畫砌圖

就像超任的同名遊戲一樣，把分散了的矩形或六角形方塊拼回原狀，不過，由於方塊上的圖畫在不停移動，所以砌起來並不容易。這遊戲共有五種不同的規則，加上不同的條件選擇，合共有近20種玩法。



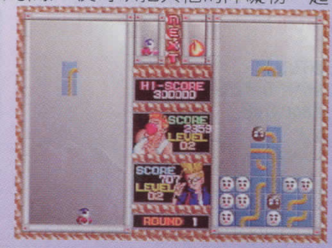
評分

總合平均/分 4.0

1. Argent
2. 95年7月7日
3. 5800日圓
4. 2人
5. 13
6. ------------

爆彈方塊

一個降下炸彈為主的PUZZLE。當炸彈降下時，只要把那些掉下來的火藥引駁好，再把那降下的火炎將炸彈引爆，便可以把其他的障礙物一起消去。



評分

總合平均/分 3.4

1. SKY THINK SYSTEM
2. 95年7月7日
3. 3980日圓
4. 2人
5. ------------
6. ------------

繪畫邏輯

加入了一點解謎元素的繪圖遊戲，屬HEBEREKE系列的作品。遊戲附有提示模式，令年少的玩家也可以輕鬆應付。



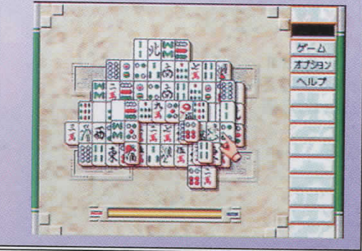
評分

總合平均/3.2分

1. SUNSOFT
2. 95年9月8日
3. 4900日圓
4. 1人
5. 1
6. 滑鼠

GAME之鐵人THE上海

集合了《上海》、《龍龍》、《紫禁城》三個以麻雀來玩的智力遊戲於一身，並備有故事模式。



評分

總合平均/分 4.5

1. SUNSOFT
2. 95年10月13日
3. 6800日圓
4. 2人
5. ------------
6. 滑鼠

ARC THE LAD

採用模擬遊戲式戰鬥的RPG，以交響樂為BGM，加上大量合成聲音及動畫而成，記錄了的檔案更可在下一集使用。



評分

總合平均/8.3分

1. SONY COMPUTER ENTERTAINMENT
2. 95年6月30日
3. 5800日圓
4. 1人
5. 3
6. -------------

巫術 VII

PC著名RPG遊戲的移植作，採取3D視點。除了忠實移植PC原作外，還加入了PS專有元素。



評分

總合平均/7.0分

1. SCE／SOLITON
2. 95年10月13日
3. 5800日圓
4. 1人
5. 4
6. -------------

BEYOND THE BEYOND

PS推出的紀念作，故事是傳統的中世紀復國故事，戰鬥時的立體視點十分有氣勢，連射的戰鬥也很有趣。



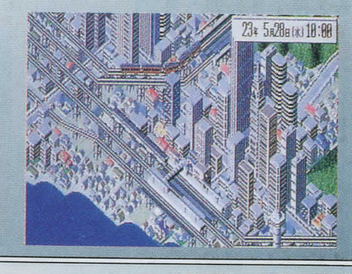
評分

總合平均/7.5分

1. SONY COMPUTER ENTERTAINMENT
2. 95年11月3日
3. 5800日圓
4. 1人
5. 3
6. ------------

A IV

以發展鐵路網及沿線物業令都市發展的高難易度模擬遊戲。自由度相當高，但玩上了手便會沉迷下去。



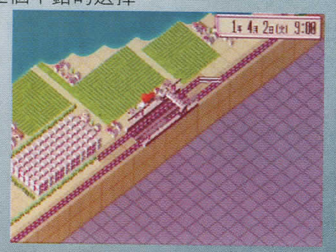
評分

總合平均/分 7.5

1. ARTDINK
2. 94年12月3日
3. 7800日圓
4. 1人
5. 15
6. MOUSE

A IV限定SET

將A IV的遊戲碟加上特製滑鼠、特製滑鼠板及記憶卡來推出的記念版本。對於有興趣玩A IV的人來說會是個不錯的選擇。



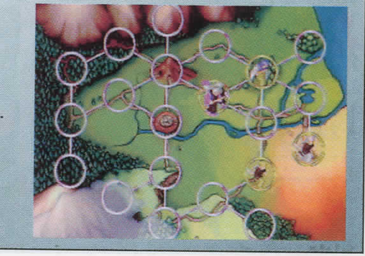
評分

總合平均/7.5分

1. ARTDINK
2. 94年12月3日
3. 10800日圓
4. 1人
5. 15
6. 滑鼠

FALCATA

以PS的SLG來說簡直差得匪夷所思，人物、背景均不能達至水準，人物動作搞笑至到退到紅白機年代，有閒錢都唔好賣！



評分

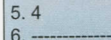
總合平均/4.0分

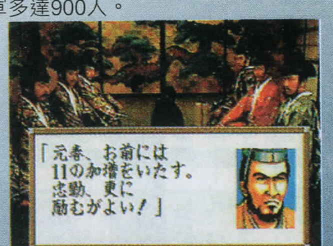
1. GUST
2. 95年6月30日
3. 6800日圓
4. 1～4人
5. 4
6. ----------



信長之野望・霸王傳

日本版的《三國志》，玩者身為幕府時代的一員名將，要攻佔全日110本座城，統一日本。遊戲中出的將軍多達900人。


評分
總合平均/6.0分
1. 光榮
2. 95年9月15日
3. 6800日圓
4. 1人
5. 4
6. ------------



三國志IV

你可以從450名武將中揀選其中一人，以他來統一三國時代紛亂的中國。到了第四集，這個遊戲還有甚麼吸引力？

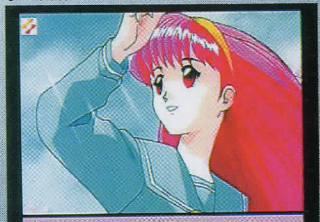
評分
總合平均/6.5分
1. 光榮
2. 95年9月29日
3. 10800日圓
4. 1人
5. 4
6. ------------



心跳回憶

愛情模擬遊戲的代表作，移植自PCE加入了不少新事件，雖然內容全是日文，但仍吸引了不少不懂日文的玩家去研究。大量隱藏事件也相當吸引。

評分
總合平均/8.9分
1. KONAMI
2. 95年10月13日
3. 6800日圓
4. 1人
5. 1～2
6. 滑鼠



卒業II

為明年《卒業CROSS WORLD》鋪路而急急推出的系列第二作，遊戲意想不到的短，跟同期推出的同類型超勁作《心跳回憶》相比自然遜色不少。

評分
總合平均/6.8分
1. RIVERHILL SOFT
2. 95年10月27日
3. 5800日圓
4. 1人
5. 1
6. ------------



藤丸地獄變

一個將戰略式模擬和育成式模擬結合而成的SLG，以日本戰國時代為背景，描寫一群少年忍者為得到自由而戰，可惜遊戲程式上有缺陷，經常會無故HOLD機。

評分
總合平均/5.8分
1. SONY COMPUTER ENTERTAINMENT
2. 95年11月20日
3. 5800日圓
4. 1人
5. 2
6. ------------

惑星開發中

與其說這是模擬遊戲，倒不如說這是個動作遊戲更適當。玩者除了要盡快達成每一版的條件外，更要去破壞對手的地盤。

評分
總合平均/分 5.3
1. ALTRON
2. 95年11月3日
3. 5800日圓
4. 2人
5. 1
6. ------------



THROUGHBRED BREEDER II PLUS

這是一個馬匹育成兼賽馬遊戲，玩者要養出一匹良駒去奪取所有G I大賽的冠軍。遊戲中收錄了日本賽馬史31年來的所有著名種馬，資料可謂相當詳盡。

評分
總合平均/ 5.2分
1. HECTOR PLAYING INTERFACE
2. 95年11月17日
3. 6200日圓
4. 1人
5. 5
6. ------------



A IV EVOLUTION GLOBAL

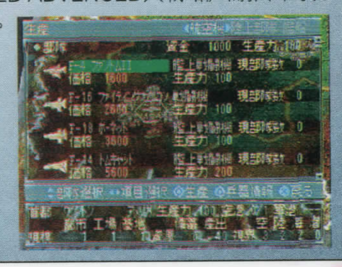
《A IV》的強化版，加入了具日、英、美、法、德五國特色的元素，讓玩都可設計具特色的城市來。而那些各國名勝也可以在車窗MODE中讓你細心瀏覽。

評分
總合平均/7.2分
1. ARTDINK
2. 95年11月22日
3. 6800日圓
4. 1人
5. 14
6. 滑鼠

戰鬥國家

說是SCE為應付SATURN的《WORLD ADVENCED大戰略》而推出的現代武器戰爭遊戲，機種超過一百種。

評分
總合平均/分 6.4
1. SCE／SOLITON SOFTWARE
2. 95年12月1日
3. 5800日圓
4. 3人
5. 3
6. ------------



實況POWER FULL PRO野球'95

移植自超任《實況野球》的次世代機版本，同樣配以現場感十足的旁述，但操作就跟超任有頗多分別。分為對戰、錦標賽和劇情模式，由於人物趣緻可愛，所以也很受歡迎。

評分
總合平均/6.5分
1. KONAMI
2. 94年12月22日
3. 5800日圓
4. 2人
5. 1
6. ------------



競馬最勝之法則'95

賽馬預測式作品，雖說和香港的賽馬方式有所不同，馬匹亦全不一樣，但遊戲附設可自行追加資料的部分，若能學會使用的話……？

評分
總合平均/4.0分

1. COPYA SYSTEM
2. 95年6月23日
3. 6800日圓
4. 1人
5. 15
6. ------------



實況POWER FULL PRO野球'95 開幕版

《實況POWER FULL PRO野球'95》的最新版本，更新了各隊的資料和劇本模式的故事內容，另外還新增了特訓模式，可讓你作投、守、打的練習，如果還是練不好的話，還可以開啟LOCK ON模式，那麼便保證能擊中了。



評　分
總合平均/6.0分

1. KONAMI
2. 95年7月14日
3. 5800日圓
4. 2人
5. 3
6. ------------

J. LEAGUE實況WINNING ELEVEN

以3D足球遊戲來說可算不俗，但人物動作沒有力度感，而且外觀沒有五官。不過以遊戲氣氛來說也算緊湊，可惜最多只可2P。



評　分
總合平均/ 7.0分

1. KONAMI
2. 95年7月21日
3. 6800日圓
4. 2人
5. 1
6. ------------

GROUND STROKE

PS的第一個網球GAME，由於是多邊形的關係，所以在計算擊球的動作方面非常精細，對玩家的要求相當高。還有在GAME中有很多不同的視點可供選擇。



評分
總合平均/5.8分

1. SPS
2. 95年8月11日
3. 5800日圓
4. 2人
5. 1
6. ------------

BOXER'S ROAD

一個相當難玩的拳擊手培育遊戲，進入比賽模式之後就變成一個傳統的拳擊遊戲，主角的身裁會隨着玩者的培育方法而有所改變。



評分
總合平均/6.5分

1. NEW
2. 95年9月8日
3. 5800日圓
4. 2人
5. 7
6. ------------

V-TENNIS

《V-TENNIS》是計《GROUND STROKE》之後的網球遊戲，玩法和一般的同類遊戲差不多，而不同之處是在於所有的人物也是由POLYGON所製作，所以動作是異常的逼真。

評分
總合平均/5.3分

1. TONKINHOUSE
2. 95年9月22日
3. 5800日圓
4. 2人
5. 1
6. ------------

KING OF BOWLING

PS的首個保齡球遊戲，論操作的確十分簡單，只要先設定好一名人物，之後再熟習其操作便可在遊戲中無往而不利。至於操作方面的分工亦算合格，適合較喜歡靜態遊戲的玩家。



評分
總合平均/6分

1. COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT
2. 95年9月29日
3. 5800日圓
4. 2人
5. 1
6. ------------

鬥魂烈傳

可說是一隻即使不是摔角迷也會大感興趣的另類體育遊戲，遊戲中人物均是現役的日本著名摔角明星，招式動作方面也充份保存着原本人物的風格。至於系統方面也十分不錯，可說是PS的佳作之一。

評分
總合平均/6.4分

1. TOMY
2. 95年9月29日
3. 5800日圓
4. 2人
5. 1~8
6. ------------

J. LEAGUE PRIME GOAL EX

超任的強化版，在單對單盤球時仍然保留着大特寫畫面；可惜球員不能表現出應有的速度感及力度感，而且當球員走近鏡頭時變成非常粗的格仔，就像《DOOM》一樣。



評分
總合平均/4.6分

1. NAMCO
2. 95年9月29日
3. 5800日圓
4. 2人
5. 1
6. NEGCON

HYPER FORMATION SOCCER

以世界杯為舞台的足球GAME，操作感不太好，而且人物表現得比較粗糙；可取的是球員名較為真實，兼且可以自由地組成明星隊。



評分
總合平均/5.1分

1. HUMAN
2. 1995年10月13日
3. 5800日圓
4. 2人
5. 2
6. ------------

STRIKER

© 1995 RAGE SOFTWARE LTD. ／COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT CO., LTD.

除了世界盃 模式外，更有室內5人賽，可算是大件夾抵食；踢球時可以較大細力，十分刺激，再加上可以4人對戰，總算值得買。



評分

總合平均/6.2分

1. COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT
2. 95年11月22日
3. 5800日圓
4. 4人
5. 1
6. MULTI-TAP

燃燒吧！職業棒球'95

© 1995 BASEBALL MAGAZINE © 1995 JALECO LTD.

《燃燒吧！職業棒球'95》是一隻得到日本12支棒球隊支時的棒球遊戲，而且更得到專業雜誌提供資料的「超專業」遊戲，所以如果是棒球的愛好者，這便是一隻非常珍貴的遊戲兼資料集了。



評分

總合平均/4.8分

1. JALECO 2. 95年11月22日
3. 5800日圓 4. 2人
5. 4 6. ------------

極上沙鍋曼蛇

© 1994 KONAMI

將街機Q版沙蛇及極上沙蛇二合為一的作品。除了有少許LOAD碟的感覺外，基本上和街機是一樣的。



評分

總合平均/ 6.9分

1. KONAMI
2. 94年12月3日發賣
3. 5800日圓
4. 2人
5. ------------
6. ------------

雷電PROJECT

© SEIBU KAIHATSU INC

移植到PS的《雷電》仍是那麼挑戰，調校到最高難度後基本與街機沒有兩樣，如是PS機主兼雷電FANS絕對不能錯過。



評分

總合平均/ 6.6分

1. SEIBU開發
2. 95年1月27日
3. 5800日圓
4. 2人
5. 1
6. -------------

KILEAK, THE BLOOD

© SONY COMPUTER ENTERTAINMENT (JAPAN)INC.

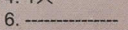
類似《DOOM》的迷宮式射擊遊戲，玩者要扮演軍部探索隊的隊長，獨自在南極一個被異生物入侵的基地內查探真相。遊戲畫面相當流暢，武器很多樣化，氣氛也很詭秘。



評分

總合平均/ 7.3分

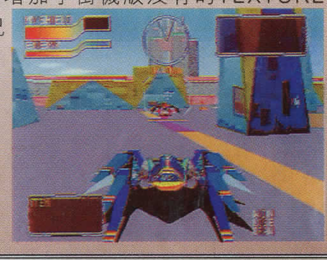
1. SONY COMPUTER ENTERTAINMENT
2. 95年1月27日
3. 5800日圓 4. 1人
5. 1 6. ---------------



CYBER SLED

© NAMCO

簡單來說是個立體兵捉賊遊戲，玩者要盡快找到對手，並以有限的彈藥把對手打倒。遊戲可作雙打，還增加了街機版沒有的TEXTURE MODE，但就不夠流暢，且穿崩情況頗多。



評分

總合平均/ 7.0分

1. NAMCO
2. 95年1月27日
3. 5800日圓
4. 2人
5. ------------
6. NEGCON

STAR BLADE α

© NAMCO

太空射擊遊戲，玩者不用駕駛戰機，只要及早把敵機擊落便可以。就如《CYBER SLED》一樣增加了街機版沒有的REAL MODE。遊戲的缺點是目標過多，不知先打哪個好，且沒有背景音樂。



評分

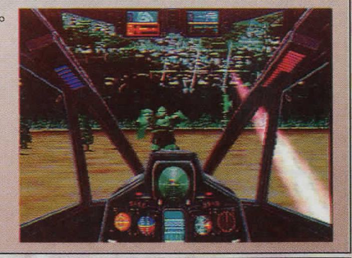
總合平均/ 7.2分

1. NAMCO
2. 95年3月31日
3. 5800日圓
4. 1人
5. 1
6. 滑鼠

機動戰士GUNDAM

© 創通 AGENCY / SUNRISE © BANDAI 1995

同樣是不能不買的好GAME，3D加上機艙主觀視點簡直有如坐進高達的機艙，各機迷兼動畫迷絕不能錯過。



評分

總合平均/ 7.1分

1. BANDAI
2. 95年6月23日發賣
3. 5800日圓
4. 1人
5. ------------
6. -------------

ACE COMBAT

© NACOM

如果要買PS，那一定一定一定要買《ACE COMBAT》，充滿迫力的畫面、超緊湊的作戰，爆機後簡直可到「TOP GUN」任教。



評分

總合平均/ 7.7分

1. NAMCO
2. 95年6月30日
3. 5800日圓
4. 2人
5. 1
6. NEGCON

PHILOSOMA

© SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

將六種不同視點的射擊遊戲合而為一的作品。途中更加插了極為精采的CG動畫，將主機的能力表現了出來。



評分

總合平均/ 8.5分

1. SONY COMPUTER ENTERTAINMENT
2. 94年7月28日
3. 5800日圓
4. 1人
5. 1
6. ------------

NIGHT STRIKER

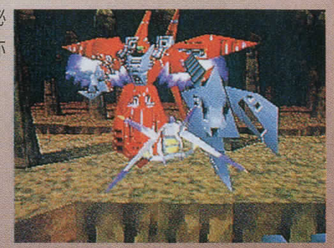
多年前的3D視點射擊遊戲，玩者要沿路擊毀敵人，而分支路亦非常之多。不過，這遊戲到了現在，看來已不太合玩家的口胃了。



評分
總合平均/ 5.3分
1. VING
2. 95年7月28日
3. 6400日圓
4. 1人
5. 1
6. ------------

ZEITGEIST

另一個TAITO的3D正向射擊遊戲，但以多邊形來表達，效果當然比當年《NIGHT STRIKER》精采了。以秘技令遊戲變成縱向和橫向射擊遊戲亦頗為抵死。



評分
總合平均/ 7.4分
1. TAITO
2. 95年8月25日
4. 1人
5. ------------
6. ------------

METAL JACKET

PS首個通信對戰遊戲，可以作2人對戰，可是由於操作複雜而且畫面粗糙，所以不大受歡迎。



評分
總合平均/ 3.5分
1. PONY CONYON
2. 95年9月22日
3. 5800日圓
4. 通信對戰
5. 2
6. 對戰線

EXECTOR

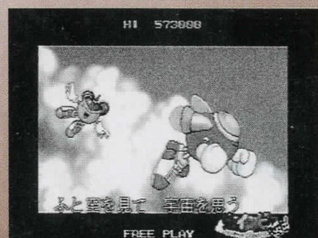
由玩者操縱一個銀色機械人來狙擊地底敵人的射擊遊戲，由於操作複雜、機械人動作不靈活和畫面背景不吸引，所以一直不能流行起來。



評分
總合平均/ 4.0分
1. ARC SYSTEM WORKS
2. 95年9月22日
3. 5300日圓
4. 1人
5. ------------
6. ------------

TWIN BEE DELUEX PACK

KONAMI的經典射擊遊戲最新版本，集合了舊作《TWIN BEE》和新作《出來吧TWIN BEE YAHO!》。



評分
總合平均/ 6.9分
1. KONAMI
2. 95年9月29日
3. 5800日圓
4. 2人
5. 1
6. ------------

TOTAL ECLIPSE TURBO

早已在3DO登場過的3D射擊遊戲，畫面算是頗具吸引力，但由於不大精確，所以常令玩者產生誤會。



評分
總合平均/ 6.5分
1. BMG VICTOR
2. 95年10月13日
3. 5800日圓
4. 1人
5. ------------
6. ------------

海底大戰爭

IREM當年大受歡迎的射擊遊戲，移植到PS一點也不遜色。玩者操縱着最先進的潛水艇向深海的惡黨發動攻擊。



評分
總合平均/ 6.7分
1. XING ENTERTAINMENT
2. 95年11月10日
3. 5800日圓
4. 1人
5. 1
6. -------------

OFF-WORLD INTERCEPTOR EXTREME

美國人的口味有時候真的令人摸不着頭腦，像這種奇怪的「射擊遊戲」真是非常奇怪，一輛吉普車加上一支火砲和火箭便在荒地之上亂走亂射，究竟在玩甚麼便不得而知了。





評分
總合平均/ 6.0分
1. BMG VICTOR
2. 95年11月22日
3. 5800日圓
4. 1人
5. 1
6. ------------

REVERTHION

稱之為對戰射擊遊戲，以大自然生物為形象的機體進行戰，操作和玩法有點像《CYBER SLED》，多采多姿的必殺技也很吸引。



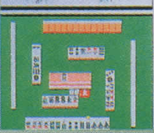
評分
總合平均/ 7.0分
1. TECHNO SOFT
2. 95年12月1日
3. 5800日圓
4. 2人
5. -------------
6. -------------

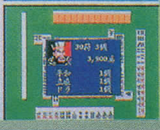
麻雀悟空 天竺

著名麻雀遊戲系列的PS版，屬四人麻雀方式，但不禁令人感到是否在浪費主機的能力。









評分
總合平均/ 5.5分
1. CHATNOIR
2. 94年12月3日
3. 5800日圓
4. 1人
5. 4
6. ------------

麻雀STATION MAZIN~麻神~

© 1994 SUNSOFT 1994 CHATNOIR

與一般麻雀最不同的地方就是這GAME的背景，卓子，麻雀牌與及每個角色都是以多邊型去表示，其視點，感覺就像和真人對戰一般。



評　分

總合平均/4.2分

1. SUNSOFT
2. 94年12月3日
3. 6000日圓
4. 1人
5. 1
6. ------------

喜國雅彥角子老虎機

© HUMAN 1994 CHARACTOR DESIGN：喜國雅彥 © MEDIA ENTERTAINMENT

以角子老虎機的成績決定主角女警一生的遊戲（牽強？）。負責人物設計的喜國雅彥，其人物亦不易被大部分人接受。



評分

總合平均/3.2分

1. FROM
2. 94年12月9日
3. 6800日圓
4. 1人
5. -----------
6. -----------

柿木將棋

© 1994 YOSHIKAZU KAKINOKI / ASCII CORPORATION

簡直是自殺之作，在次世代機種推出此類超靜態遊戲簡直浪費，即使棋子是立體又如何，還不是將棋一套。



評分

總合平均/ 3.0分

1. ASCII
2. 94年12月22日
3. 7800日圓
4. 2人
5. 4
6. ------------

美少女雀士LIMITED

© 1995 JALECO LTD.

由園田健一作人設及原畫的麻雀遊戲，全部共16人，是麻雀遊戲中較為矚目的一個。原著街機版是個三級脫衣麻雀遊戲，移植到家庭機種後就有三個版本，其中以這個PLAY STATION版最健康。



評分

總合平均/ 6.9分

1. JALECO
2. 95年3月24日
3. 6900日圓
4. 1人
5. -----------
6. -----------

ENTERTAINMENT雀莊THAT'S PON

© 1995 翔泳社

在個人電腦中大受歡迎的麻雀GAME《Mac PON》的移植版，是一個絕對正統技術派的麻雀GAME，麻雀牌是用實物圖片的。

評　分

總合平均/ 4.1分

1. 翔泳社
2. 95年4月28日
3. 5800日圓
4. 1人
5. 2
6. ------------

球轉界

©1995 TECHNOSOFT

一個經包裝後推出的波子機遊戲。除了畫面比以往的機種好些外，便完全不像次世代遊戲。



評分

總合平均/ 5.5分

1. TECHOSOFT
2. 95年3月31日
3. 5800日圓
4. 1人
5. 1
6. -----------

VICTORY ZONE

© 1995 SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC.

一個全部用多邊型表示的柏青高遊戲，無論彈珠，軌道甚至彈珠與玻璃碰撞時都表現得十分精細。總共有10台柏青高。

評分

總合平均/ 4.1分

1. SONY COMPUTER ENTERTAINMENT
2. 95年3月31日
3. 5800日圓
4. 1人
5. 2
6. 柏青哥控制器

柏青夫君－柏青高園地大冒險－

© COCONUTS JAPAN ENTERAINMENT

由於在柏青高園地發生了怪事，柏青夫君便要贏得設有特定勝利條件的柏青哥，當中充滿了解謎要素，有着RPG般的特色。

評分

總合平均/ 3.9 分

1. COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT
2. 95年4月14日
3. 6800日圓
4. 1人
5. 1
6. -----------

金澤將棋'95

© 1995 SETA CO., LTD. © 1995 NIHON SHOGI NETWOEK © 1995 KIWAME CO., LTD.

由電腦將棋選拔戰勝出三年的金澤伸一郎監督的將棋遊戲。遊戲中有多個模式及六段難度選擇，不過，你懂玩將棋嗎？



評分

總合平均/ 3.3分

1. SETA
2. 95年4月28日
3. 7900日圓
4. 2人
5. 5
6. ------------

女子高名人戰

© 1995 NIHON BUSSAN

以女性人物為號召卻十分健康的正統麻雀作品。特點是電腦會根據玩者的能力來調校思考回路。



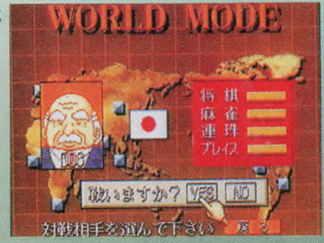
評分

總合平均/ 5.0分

1. 日本物產
2. 95年5月26日
3. 6800日圓
4. 1人
5. 1
6. -----------

GAME之達人

如果閣下很喜歡下棋的話，此遊戲絕對適合閣下的要求，一隻GAME有將棋、麻雀、圍棋及蘋果棋，可說抵食夾大件。



評分
總合平均/ 6.0分
1. SUNSOFT
2. 95年6月9日
3. 5800日圓
4. 2人
5. ------------
6. 滑鼠

UNIVERSAL VIRTUAL PACHISURO必勝攻略法

你喜歡玩波子機嗎？你會滿足於看著波子，轆來轆去嗎？你覺得3D商店中的波子機會吸引你嗎？會的話便買此遊戲吧。



評分
總合平均/ 2.8分
1. MAP JAPAN
2. 95年6月16日
3. 6800日圓
4. 1人
5. 2
6. ------------

麻雀巖流島

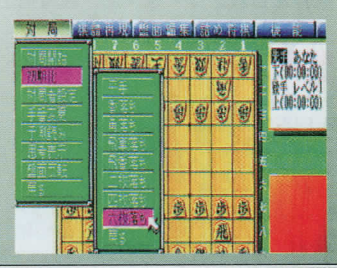
這是一個比較特別的麻雀GAME，其特點在於分別設有「時代模式和」和「江戶模式」，在兩個模式中都可以和一些當時的名人對戰，而且還有為初心者而設的「指南模式」。



評分
總合平均/ 3.7分
1. ASCII
2. 95年7月7日
3. 6800日圓
4. 1人
5. 1
6. ------------

永世名人

移植日本9801電腦的將棋遊戲，據說擁有預準對手下一步棋的預想機能，可縮短在對賽時的等候時間。



評分
總合平均/ 3.9分
1. KONAMI
2. 95年9月8日
3. 5300日圓
4. 2人
5. 1
6. ------------

對局將棋「極」

另一個移植自電腦的將棋遊戲，收錄了近300條將棋殘局的問題，即使你已學會了玩將棋，你又是否有信心解決這300盤殘局？



評分
總合平均/ 4.0分
1. LOG
2. 95年9月29日
3. 6800日圓
4. 2人
5. 1
6. ------------

UNIVERSAL機完全解析PACHISURO模擬器

日本的UNIVERSAL型珠子老虎機的模擬軟件，收錄了直至今年4月的7款機種，還有各機種的攻略要點。



評分
總合平均/ 3.1分
1. FORUM/HUMAN
2. 95年9月29日
3. 6800日圓
4. 1人
5. 1
6. ------------

井出洋介之麻雀家族

麻雀遊戲大家一定玩過不少，然而像這樣的一隻有教育意味的麻雀遊戲相信一定未玩過，這遊戲的麻雀教室實在是非常的實用，對初玩的人言的確是一種很好的學習機會。



評分
總合平均/ 4.1分
1. SETA
2. 95年11月3日
3. 6500日圓
4. 1人
5. 1
6. 滑鼠

戰略將棋

以多邊形來表現的將棋遊戲，版圖可以放大縮小和迴轉，你可以從57人中揀選對手對賽。遊戲較着重戰略性。



評分
總合平均/ 3.3分
1. EAV
2. 95年11月17日
3. 6800日圓
4. 2人
5. 1
6. ------------

AI將棋

據說這將棋是採用更人性化的邏輯思考模式，不過對不大會玩將棋的香港人來說，這又有何分別呢？



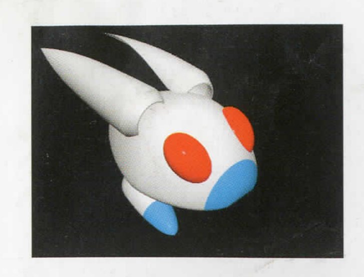
評分
總合平均/ 3.2分
1. SOFTBANK
2. 95年11月22日
3. 6800日圓
4. 2人
5. 3
6. ------------

將棋 女流名人位戰

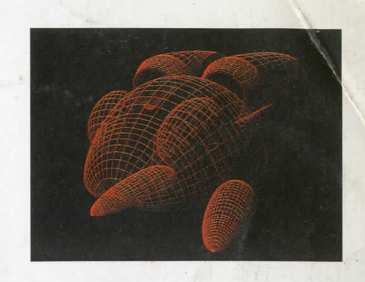
這可說是金澤將棋的續篇，除了以前收錄的棋譜外，還收錄了第21屆將棋女流名人位戰的所有棋譜，而且每個棋譜都有該名女棋手實名登場。



評分
總合平均/ 2.7分
1. SETA
2. 95年11月29日
3. 8500日圓
4. 2人
5. 1
6. ------------



重賞之下
必有勇夫



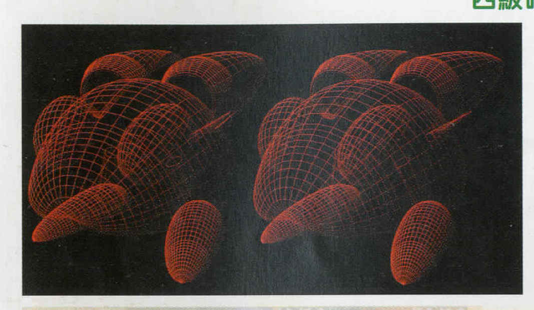
《遊戲誌》線人計劃

我哋相信，香港有好多GAME壇有識之士，佢哋收料收得好快，GAME壇發生咗乜嘢事佢哋都比人知得早。

有好料無謂收埋佢，《遊戲誌》嘅「STREET FAXER」、「街頭GAME霸王」同「秘技工場」都歡迎你提供好料，當然唔會少你嘅線人費啦！

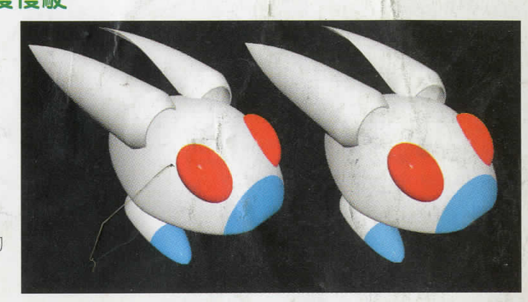
GAME料分級制

一級猛料................................$100
二級勁料................................$ 50
三級好料................................$ 30
四級碎料...............留番你自己慢慢駛



報料熱線：
2380 2223
報料FAX線：
2393 9090
報料EMAIL線：
cineaste@glink.net.hk

本刊保留選取來稿及評定稿件等級的權利



攻略地盤大拍賣！
歡迎挑機！！

你認為《遊戲誌》的攻略法「冇料到」，抑或你覺得自己是機壇明日之星、懷材不遇？《遊戲誌》俾個機會你挑機，投稿攻略法，你有本事就放馬過來！

字數：每版600字連8至10張相
期限：只收出街兩個星期內的遊戲攻略
圖片：將你的攻略過程要點錄在N線VHS錄影帶上，我幫你CROP相（歡迎SUPER帶）。
上門挑機：《遊戲誌》練功房設備齊全，點挑都得。請早預約。
稿費：收親坐底3舊，絕對有商量。

挑機前記得要預約啊！

挑機熱線：2380 2223



Gaira Caffein
Rimnerel
Basara Kubikiri
Shiro Tokisada Amakusa
Shizumaru Hisame
Haohmaru
侍魂3之(斬紅郎無双劍)
Simply Shocking! Double-Edged Warriors!
Choose from 12 wild warriors and their double identities!
繼我〔拳皇95'〕推出後反應非常熱烈至今未逢敵手.SNK決定加快推出侍魂3之"斬紅郎無双劍".侍魂3其變化極多,如人物之武器及必殺技可由你定?武士道中的最高境界可選〔劍聖;劍豪;劍客〕.遊戲的玩法更吸取我拳皇95'的特式!希望明年,可以在〔拳皇96'〕中跟你一拼高下……
總代理:
COMPUTER PLAZA CO.
電話:2386 0833
(拳皇95'精裝本)-快將出版,請留意各大書店及報攤